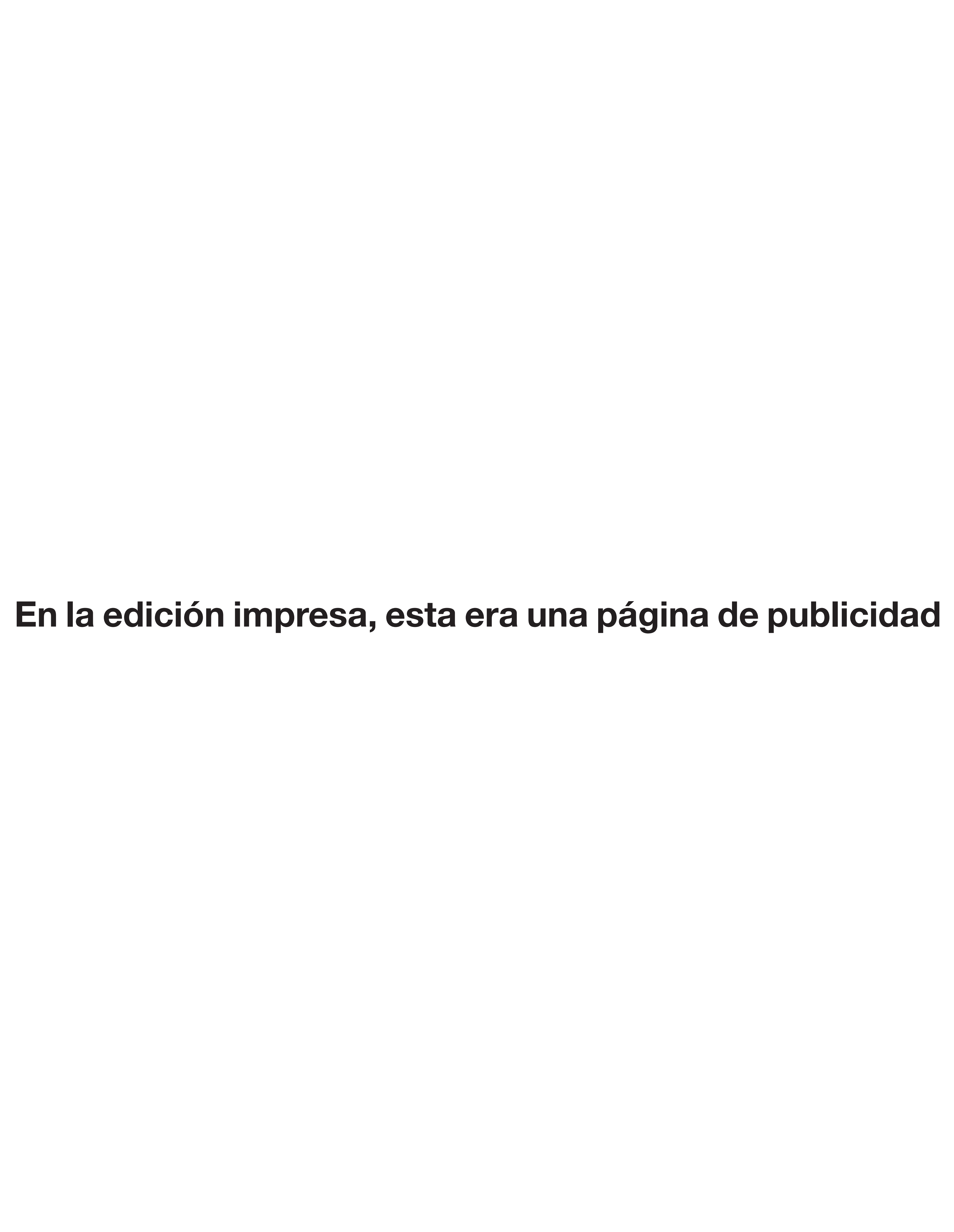
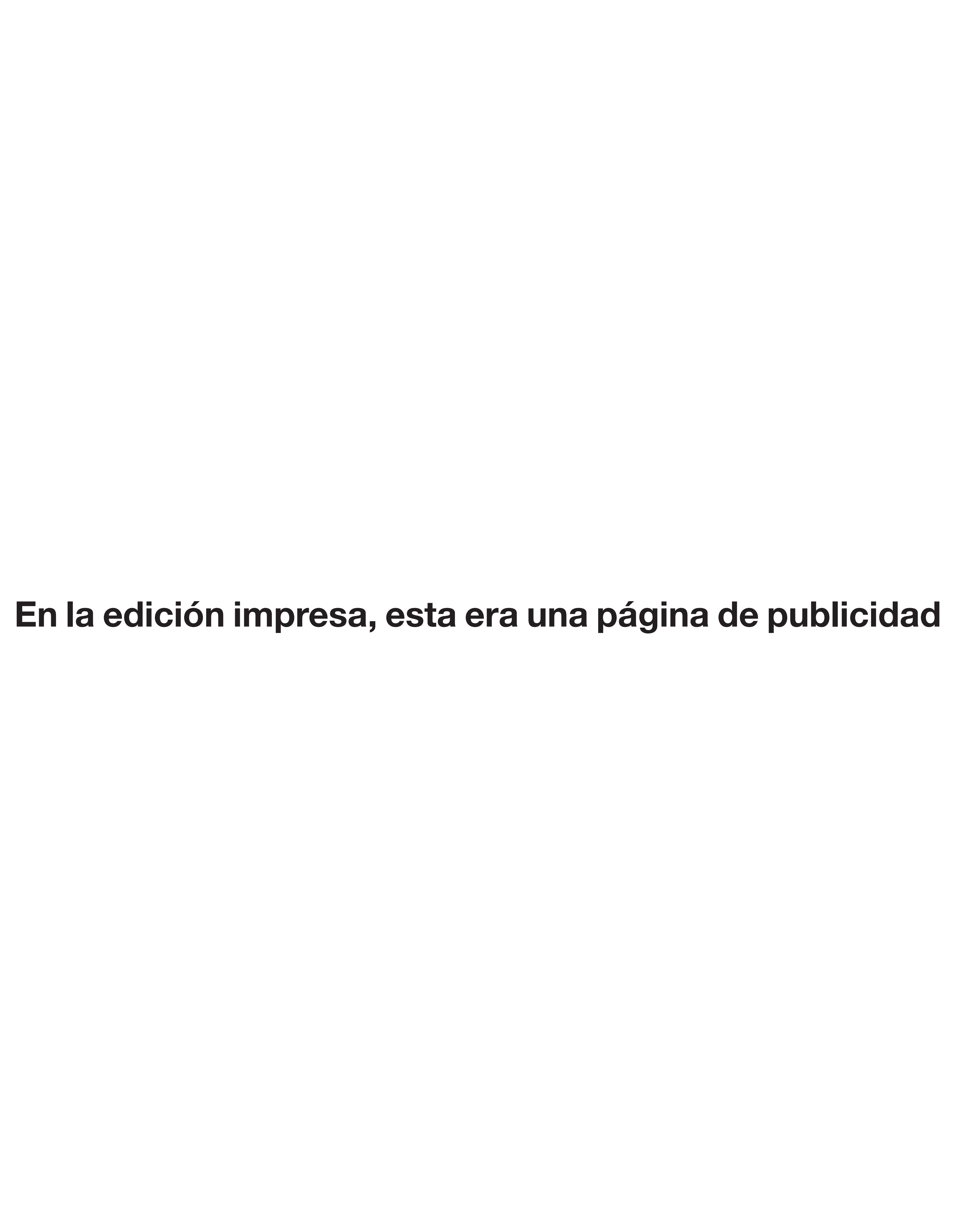
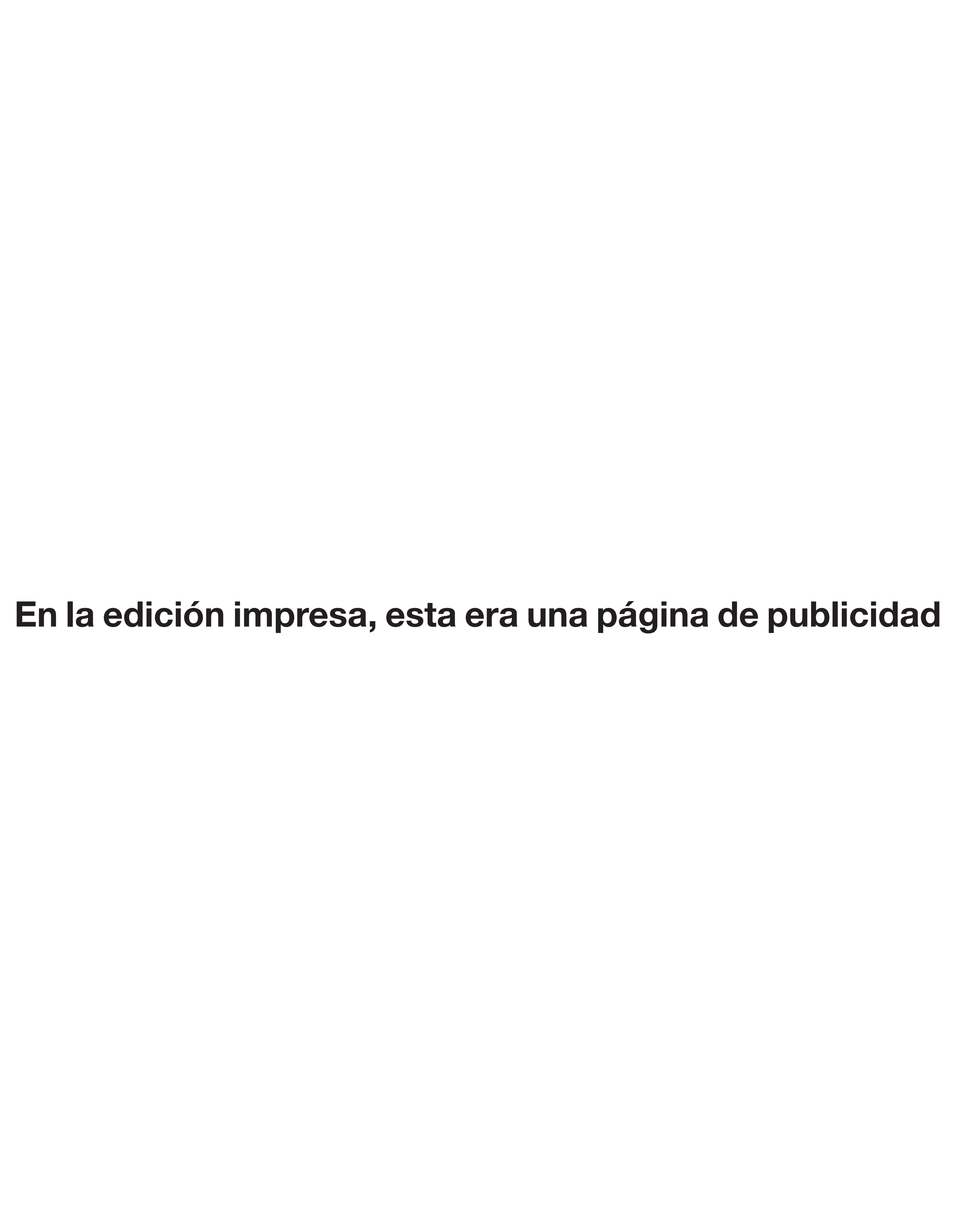


POR SÓLO 3,99€
Revista + DVD con demos y un JUEGO COMPLETO
100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
Nº. 121 • FEBRERO 2005
Micromanía
¡MEGAREPORTAJE CON LAS PRIMERAS IMÁGENES!
AGE OF EMPIRES III
¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!! Micromanía
¡¡Conquista el Nuevo Mundo!!
¡¡ASÍ SERÁ LO ÚLTIMO EN ACCIÓN ONLINE!!
BATTLEFIELD 2
¡La Red en pie de guerra!
¡YA ESTÁ AQUÍ EL ROL MÁS ESPECTACULAR!
WORLD OF WARCRAFT
Entra en el universo de Blizzard
SOLUCIÓN COMPLETA
LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
Todas las claves para dominar el Anillo
REPORTAJE
12 JUEGOS DE ESTRATEGIA FANTÁSTICA
¿Cuál es el mejor? ¡Elige tu favorito!
AÑO XXI
Número 121
HOBBY PRESS
8 424094 820313 00121


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Oscar Lera (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García, Saúl de la Aldea

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M. Cañete, P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez, A. Trejo, J. Moreno, D. Monge, D. Monteiro, J.J. Cid, J. Traverso, D. Rodríguez, D. dela Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas
Final Avda. San Martín - Caracas 1010 -
Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito
Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

5/2005

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de
AXEL SPRINGER VERLAG





¡Menuda sorpresa!

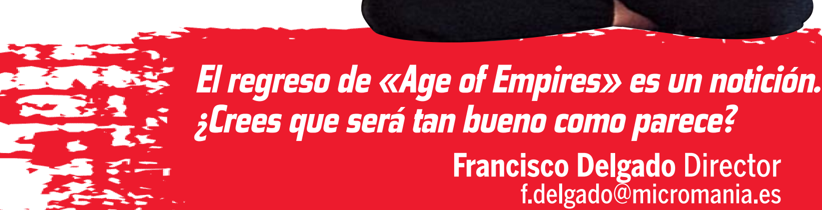
Bienvenido un mes más a Micromanía. En este número, para empezar con buen pie, vas a encontrar un montón de sorpresas, pero es evidente cuál es la mayor de todas. Claro, un nuevo «Age of Empires» no es algo que se vea todos los días... ni siquiera en Micromanía, y eso que mira que intentamos cada mes currárnoslo para ofrecerte lo mejor para tu PC.

Pues sí, aquí está, te hemos preparado un completo reportaje –¡y en rigurosa exclusiva!– con todo lo que, en este momento, se conoce sobre cómo va a ser «Age of Empires III». Todavía es pronto para afirmar si está a la altura de la serie (Ensemble aún guarda celosamente parte de la información sobre el desarrollo del juego) pero ésta es la primera ocasión para conocer las claves de éste más que sorprendente y espectacular título.

Pero, como podrás imaginar, no sólo esto ha pasado durante los últimos 30 días. Si has seguido durante los dos o tres últimos meses nuestras previews y has estado atento a nuestra lista de los juegos más esperados –y, si no, aprovecha y revísala ahora– sabrás que a partir de marzo te vas a encontrar con una pequeña avalancha de novedades, de esas que parecen mucho más que prometedoras... Como muestra, un par de ejemplos.

Ya hemos podido jugar con «Splinter Cell. Chaos Theory», el espectacular regreso de nuestro espía favorito, Sam Fisher. Y, amigo, la primera impresión es buena. Me atrevería a decir que muy buena. Y, claro, cuando ya está casi a punto el esperado «World of Warcraft» no hemos resistido la tentación de prepararte un completo avance sobre uno de los juegos online más interesantes del momento. Como te digo, se trata sólo de un par de ejemplos, pero es que el panorama es francamente atractivo. Y, si no me crees, lee: otro gran reportaje sobre cómo será «Battlefield 2», avances de «Empire Earth 2» y «Act of War» –otra muy grata sorpresa–, análisis de «Imperivm III» y «EverQuest II», otro reportaje más, con lo mejor en estrategia fantástica, guías de «La Batalla por la Tierra Media» y «Vampire Bloodlines»... ¿Te parece suficiente? Pues, aún hay más.

No te pierdas el DVD de este mes, porque hemos incluido demos tan fantásticas como las de «Half-Life 2» o «Republic Commando» –ojo, que ya verás como éste va a dar mucho que hablar– y, para acabar, como juego de regalo, «Ring II». ¿Qué te parece para el segundo número del año? Sólo tienes que enviarme un email y darme tu opinión. Gracias por acompañarnos un mes más. Te esperamos en el quiosco.



El regreso de «Age of Empires» es un notición. ¿Crees que será tan bueno como parece?

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es



sumario



Preview

SPLINTER CELL. CHAOS THEORY

¡Ya hemos probado la nueva aventura de Sam Fisher! Si quieres conocer todos los detalles de cómo será esta esperada tercera parte revisa nuestra preview.

Review

IMPERIVM III

La serie más popular de juegos de estrategia ha vuelto. ¿Estás listo para conquistar todo el mundo conocido?



Reportaje

BATTLEFIELD 2

La serie más emblemática de la acción multijugador tendrá una nueva entrega. Descúbrela en exclusiva.

Preview

WORLD OF WARCRAFT

¿Quieres saber por qué todo el mundo habla de este juego? Te revelamos todas las claves del próximo bombazo online.

En este número

Revista Micromanía Nº 121 - Febrero 2005

¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!

¡¡De regalo!! DVD para PC con 10 DEMOS y UN JUEGO COMPLETO



Este mes el juego completo original «Ring II», los mejores mods para «Far Cry», las 10 mejores demos del momento: «Half-Life 2», «Republic Commando»...



Pág. 28

Reportaje

AGE OF EMPIRES III
Hemos sido los primeros en ver la próxima entrega de la serie y te lo contamos en un reportaje exclusivo.



Solución

LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
Si cuentas con la ayuda de esta guía los días de Sauron están contados.

Pág. 90



Pág. 114

Reportaje

JUEGOS DE ESTRATEGIA FANTÁSTICA
Anillos, dragones, marcianos... pero por encima de todo, ejércitos.

índice por juegos

«City of Heroes» aterriza en Europa el próximo 4 de febrero

Ya puedes salvar el mundo... online

«City of Heroes» llega a Europa. El juego de online más original del momento, con superhéroes de cómic por protagonistas, te espera para que combatas el crimen de la forma más divertida.

➔ Rol Online ➔ Cryptic Studios/NC Soft ➔ Friendware ➔ Febrero 2005

▲ La enorme variedad de clases, habilidades y poderes que puedes encontrar entre los personajes de «City of Heroes» te permitirán encontrar el héroe perfecto a tu estilo.

▲ «City of Heroes» cuenta desde hace pocos días con una nueva expansión, que añade nuevos arquetipos de héroes.

En esto de los juegos de rol online parecía que la única temática relevante era la de espada y brujería, en sus distintas variantes, hasta que llegó «City of Heroes». Su peculiar y original universo, plagado de personajes que parecen sacados de las páginas de los cómic de la DC o de la Marvel –de hecho, la última ha demandado a sus creadores por "plagio"–, es uno de los soplos de aire más frescos que se han visto en el PC desde hace tiempo.

Pero lo importante es que, por fin, tras un montón de meses funcionando a pleno rendimiento en Estados Unidos, el juego llega a Europa y, claro está, a España.

Una ciudad infestada de criminales es el escenario donde llevarás a cabo tus hazañas. ¿Tienes espíritu de héroe?

«City of Heroes» tiene previsto su estreno el 4 de febrero en los servidores europeos –a los que, por cierto NC Soft estaba buscando nombre a la hora de escribir estas líneas, para lo que había solicitado la ayuda de los jugadores, a través de su página web http://eu.cityofheroes.com.

Además se ha confirmado que la edición que se pondrá aquí a la venta (deluxe) ya incluirá la mayoría de actualizaciones que se han desarrollado desde los comienzos del juego en Estados Unidos. Lo que no es seguro, en este momento, es que incluya la última de las mismas, "A Council of War", en la que el bando de la Coalición criminal se divide en dos facciones, y en la que entran en activo los nuevos arquetipos de superhéroes, disponibles sólo para los usuarios que hayan alcanzado con sus personajes un nivel 50.

«City of Heroes» se perfila, junto a «World of Warcraft», como uno de los juegos online más atractivos del momento. ■

«Constantine» usará las caras de los actores de la película

¡"El elegido" viene a salvarte!

➔ Acción/Survival Horror ➔ SCi ➔ Proein ➔ Febrero 2005

Si hace poco te confirmábamos que la nueva peli de Keanu Reeves, "Constantine", ya tenía su juego oficial en desarrollo –con el mismo nombre, claro, ¡cuánta originalidad!–, ahora SCi anuncia que ha llegado a un acuerdo por el que los actores de esta producción cederán su imagen para que los personajes del juego utilicen sus caras.

«Constantine» será un "survival horror", con mucha acción, poderes paranormales como armas y enemigos de pesadilla. Reeves encarna a un "detective" de lo sobrenatural, que ayudará a la chica –Rachel Weisz– a resolver el misterio de la muerte de su hermana gemela, para lo que tendrá que viajar al mismísimo Infierno. ■



▲ ¡Hombre, Neo...! O sea, que tú nos entiendes, vaya. Que Keanu Reeves deja "Matrix" y se va al Infierno, vamos.

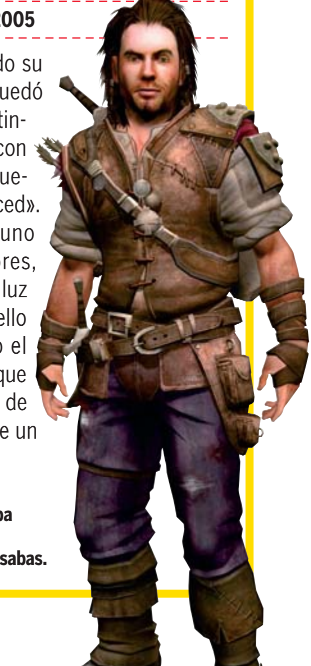
Ubisoft distribuirá «The Bard's Tale»

¡Tócala otra vez, bardo!

➔ Rol ➔ InXile ➔ Ubisoft ➔ Marzo 2005

Tras la desaparición de Acclaim todo su catálogo de juegos para 2005 se quedó "en el limbo". Pero, poco a poco, distintas compañías han ido haciéndose con los derechos de distribución de aquellos –como, por ejemplo, THQ y «Juiced».

Ahora se ha confirmado que uno de sus juegos más prometedores, «The Bard's Tale», verá finalmente la luz el próximo mes de marzo, con el sello de UbiSoft. Si no te suena mucho el nombre del juego, será conveniente que sepas que se trata de un "remake" de un clásico de los años 80, repleto de un desternillante y ácido humor. ■

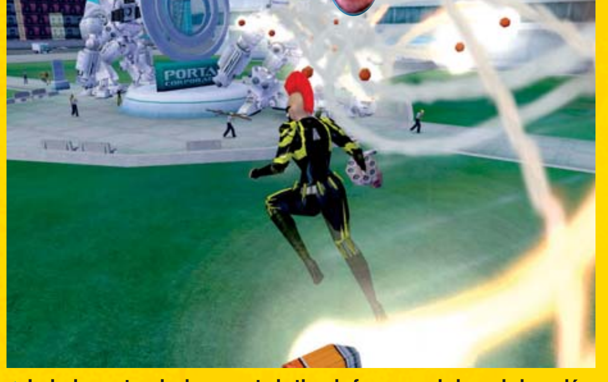


▶ Parecía que el futuro del Bardo no estaba muy claro, pero afortunadamente se ha confimado que llegará antes de lo que pensabas.



▲ La alianza con otros jugadores humanos será vital para llevar a cabo algunas misiones, en las que te verás las caras con enemigos realmente peligrosos y de gran nivel.

▲ El potente editor de personajes de «City of Heroes» te permitirá crear un héroe a tu gusto, aunque a la Marvel esto siga sin hacerle ninguna gracia.



▲ La lucha contra el crimen, en todo tipo de formas, es la base de la acción que podrás disfrutar en «City of Heroes».

La cifra

¡19.000!

millones de dólares es el valor estimado de Electronic Arts. El dato saltó al conocerse que Rupert Murdoch, el magnate de los medios de comunicación, pensaba meterse en el negocio de los juegos. Al final, parece que en lugar de E.A. Murdoch podría decidirse por participar o adquirir otra compañía más asequible, como Activision, que "sólo" está valorada en 3.000 millones.



Las guerras napoleónicas se han puesto de moda

Estrategia, Guerra, Historia

➔ Estrategia ➔ CDV ➔ Abril 2005

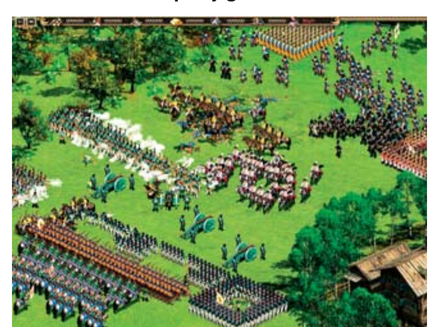
Si lo tuyo es la estrategia seguro que el nombre de «Cossacks» te suena. Pues se acaba de confirmar que el juego estará listo para el mes de abril y además vendrá cargadito de novedades respecto de su antecesor.

«Napoleonic Wars» verá por fin la luz tras el enorme retraso que ha sufrido sobre la primera fecha prevista –que iba a ser... ¡finales de 2003!– y te ofrecerá un nuevo entorno 3D, más de 32.000 unidades simultáneas, diez facciones, seis campañas, más de 100 unidades distintas y un largo etcétera de opciones de juego.

«Napoleonic Wars», de todos modos, tendrá que verse las caras con un gran rival, que aparecerá en fechas similares. Hablamos, claro, de «Imperial Glory». ¿Quién ganará la "batalla"? ■



▲ En el nuevo «Cossacks» podrás escoger entre diez facciones diferentes para jugar.



▲ Ha mejorado el entorno 3D para que «Napoleonic Wars» sea el juego más realista de la serie.

últimahora



¡«EverQuest» sigue vivo! Parecía que el lanzamiento de «EverQuest II» iba a arrinconar en el olvido a su antecesor, pero «EQ» está más vivo que nunca. Dentro de poco saldrá una nueva expansión, «Dragons of Norrath», para alegría de los miles de usuarios de este juego.

«Driv3r» está "huérfano". No, no es que el juego haya sufrido más retrasos ni complicaciones en su desarrollo. Pero hace poco se confirmó que Martin Edmonson, fundador de Reflections y creador de «Driver» ha abandonado "su" estudio. ¿Cuál habrá sido la razón?



Más acción táctica en 2005. Quicksilver está dándole los últimos retoques a «War Dogs», un juego que combina acción, escuadrones y un notable componente de estrategia, muy en la línea de juegos como el reciente «Full Spectrum Warrior».

¡Te morirás de miedo! Al menos es lo primero que se puede pensar al saber que HiP Games y Living Dead Productions han llegado a un acuerdo para crear una serie de juegos llamada, genéricamente, "George A. Romero presenta..." Zombies, acción y mucho gore serán sus principales ingredientes.



Mucho más que un juego. El enorme éxito y popularidad de la serie «Splinter Cell» ha aupado a una novela basada en el juego a la lista de los 10 más vendidos en U.S.A. del New York Times. Además, se rumorea que habrá una película del juego.

El Termómetro

Caliente

¡Quieren ser los más grandes! E.A. quiere convertirse en una compañía aún más grande. Además de comprar el 20% de las acciones de Ubisoft acaba de firmar un acuerdo de exclusividad de ¡15 años! con ESPN –el canal deportivo norteamericano– para usar sus contenidos en los juegos de EA Sports.

Los jugadores son solidarios. Jugadores de todo el mundo, así como compañías y estudios, han recaudado cientos de miles de euros para las víctimas del tsunami en el sur de Asia. Algo que, claro, no ha recogido ningún medio de comunicación "serio" en nuestro país.

Templado

La música es el alma del juego. Y si no, que se lo digan a los millones de jugadores de la serie «Myst». Pues ahora, su compositor, Tim Larkin, ha sido fichado por Digital Extremes para poner "alma" a su nuevo proyecto, «Pariah». Algo que, desde luego, suena pero que muy bien.

Si hay que pagar, al menos ahora es más fácil. En los juegos online persistentes hay que "aflojar" mensualmente un tanto. Pero al menos ahora es algo más sencillo si no tienes una VISA. ePassporte ha alcanzado un acuerdo con Square para usar sus VISA prepago en Internet, con «Final Fantasy XI».

Frío

¿Habrá que volver a actualizar el ordenador? Ahora que el formato DVD empieza a imponerse en los juegos, las consolas de nueva generación se debaten en la lucha por el estándar HD DVD o Blu-ray, y EA y Vivendi acaban de dar su apoyo al último que, por cierto, es el elegido por Sony para su PS3.

Rumores en Francia. Y, hablando de Vivendi, se rumorea que esta compañía podría fusionarse con Ubisoft. Ni unos ni otros confirman ni desmienten. ¿Llegarán a crear la "megacompañía" francesa por antonomasia?

Confirmada la expansión «Shadow of the Phoenix»

Más y mejor «SellForce»

➔ Rol/Estrategia ➔ Phenomic ➔ Febrero 2005

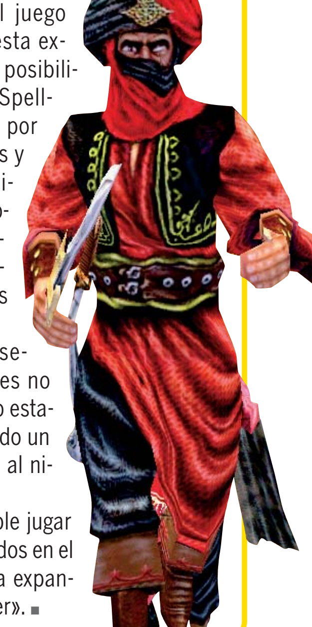


▲ «Shadow of the Phoenix» incluirá dos nuevos tipos de unidades y estructuras para cada una de las razas disponibles en el juego.



▲ Una de las opciones más atractivas que te ofrecerá será continuar con los personajes que hayas creado en «The Order of Dawn» o «Breath of Winter».

Casi nada. Cuando menos lo esperábamos, Phenomic ha confirmado que la segunda expansión para el excelente «SpellForce», que llevará por nombre «Shadow of the Phoenix», estará lista con toda probabilidad a mediados de este mes.



Los creadores del juego han intentado con esta expansión ampliar las posibilidades tácticas de «SpellForce» aumentando, por ejemplo, las unidades y estructuras disponibles –24 nuevas, en total– o añadiendo hasta 40 nuevas habilidades y poderes a tus personajes.

Sin embargo, conseguir estas habilidades no será fácil, ya que sólo estarán disponibles cuando un avatar consiga llegar al nivel cincuenta.

También será posible jugar con los avatares creados en el juego original o en la expansión «Breath of Winter». ■

Prepárate para la llegada del nuevo «Worms»

Los gusanos vuelven a estar en pie de guerra

➔ Acción/Estrategia ➔ Team 17 ➔ Codemasters ➔ 2005

Codemasters ha anunciado que se encargará de la distribución en España de «Worms 4: Mayhem!», el título que Team 17 está desarrollando para conmemorar el 10º aniversario de la serie –casi nada–, y que estará disponible a mediados de año.

El juego ofrecerá nuevas armas y escenarios, mucho humor y, por primera vez, la opción de personalizar a tus gusanos modificando su aspecto como quieras. ■

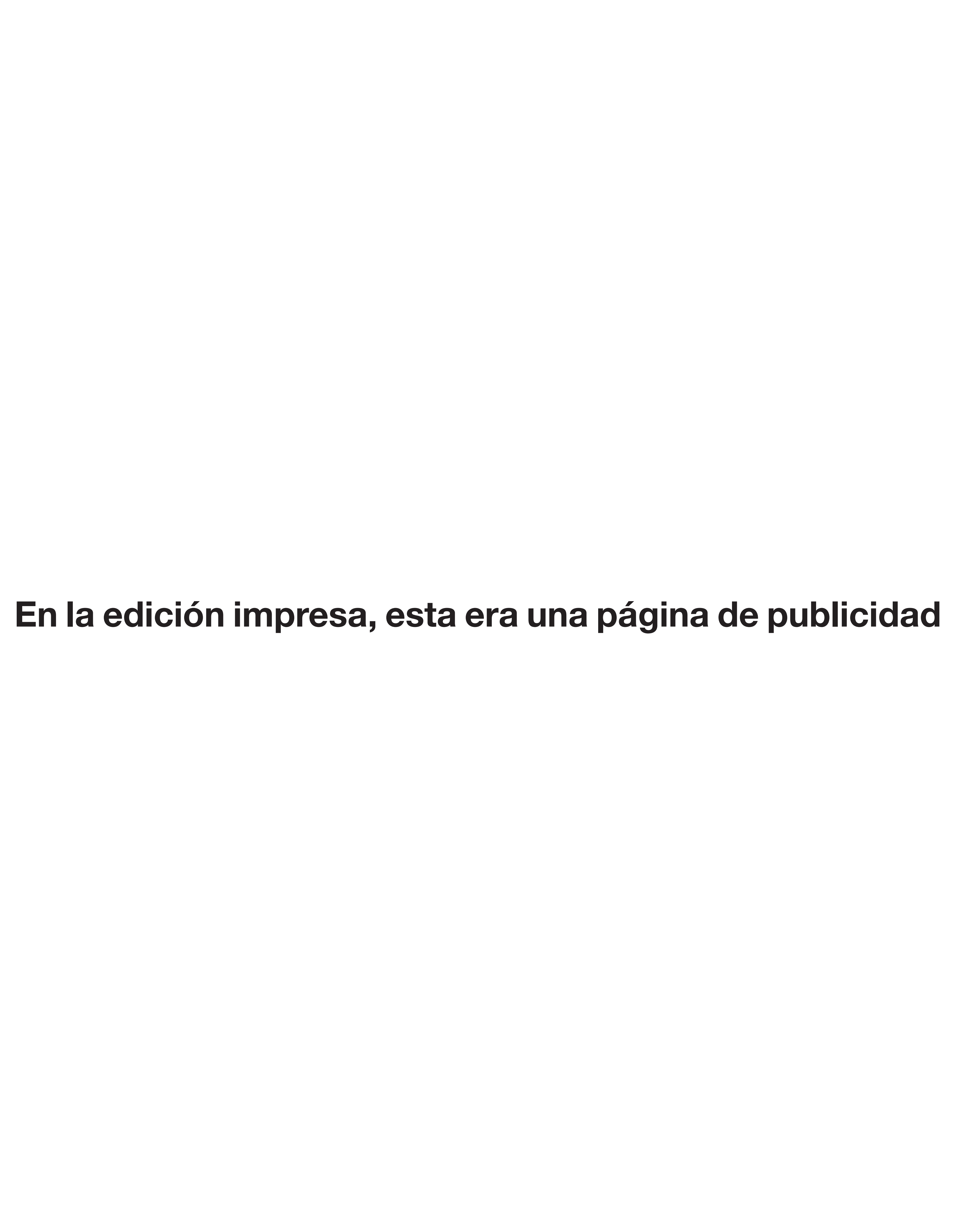


¿Sabías que...

...Peter Molyneux, el creador de «Populous» y «Black & White», acaba de ser condecorado por la reina de Inglaterra con la Orden del Imperio Británico?



La noticia se conoció a principios de enero y Molyneux asegura que le cogió por sorpresa ya que nunca se había esperado algo así. El galardón se otorga, desde 1917, en reconocimiento a aquellos que prestan un gran servicio a Gran Bretaña y se instituyó originalmente para honrar a héroes de la Primera Guerra Mundial.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Breves

En Rusia también se corre. Y es que los chicos de HMB, rusos ellos, están desarrollando «Moscow Rush», un juego inspirado en títulos como «Midnight Club II» o «Midtown Madness», en el que tendrás que competir en carreras urbanas.



El futuro es del sonido. Dolby acaba de anunciar en el CES que están trabajando en sistemas de sonido 13.1 (14 canales) para el nuevo formato HD DVD, que se usarán tanto en cine como en juegos.

La guerra en cómic. «Pilot Down. Behind Enemy Lines» es un juego de acción que utilizará una perspectiva en tercera persona y combinará la acción con secuencias diseñadas como un cómic.



¿Que harías si tuvieras todo el tiempo del mundo?

¡Acción total en la cuarta dimensión!

Acción · Saber · Atari · Otoño 2005

Nosotros que creíamos que lo de controlar el tiempo –la cuarta dimensión, vamos– era patrimonio exclusivo de la realeza, más en concreto de los príncipes de Persia, y resulta que ahora es algo de lo más normal. De hecho, es una de las características fundamentales de lo que será «TimeShift», el nuevo proyecto que Saber Interactiva está desarrollando para Atari.

«TimeShift» será un juego de acción en primera persona donde podrás manejar a tu antojo el tiempo –pararlo, ralentizarlo, acelerarlo, avanzar, retroceder– para cumplir las 30 misiones que lo compondrán.

Su ambientación se moverá entre lo futurista y la ciencia ficción, y te ofrecerá un armamento de lo más variado que puedas imaginar. Por desgracia, el estudio no ha ofrecido mucha más información en cuanto al guión se refiere, aunque han dejado caer que, en lo que a tecnología se refiere, estará al nivel de los más grandes del género, en la actualidad.

Las primeras imágenes de «TimeShift» muestran unas maneras excelentes en el apartado visual, aunque no dan muchas pistas sobre el argumento y posibilidades del juego. ■



▲ Imagina que tienes el poder de hacer lo que te de la gana con el tiempo. ¿Qué ideas malévolas cruzarían por tu mente?



▲ Aunque Saber y Atari no han dado tanta información como sería deseable, hay que reconocer que gráficamente «TimeShift» será un lujazo.

¡Siempre es mejor disparar en compañía!

¿Multijugador? ¡Pues claro que habrá!

Acción · Destineer · Take 2 · Primavera 2005

Los chicos de Destineer tienen en sus manos un proyecto de esos que se perfilan de lo más atractivo para los próximos meses. Hablamos de «Close Combat. First to Fight», del que ya has podido encontrar información en anteriores números de Micromanía. Pero los muy tunantes no querían confirmar ni desmentir nada sobre la inclusión de un posible modo multijugador... hasta este momento.

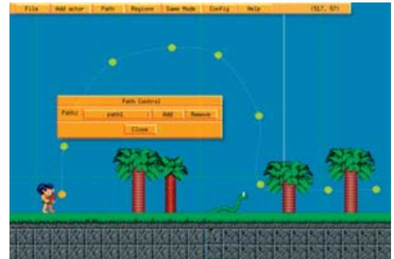
Aunque ya se ha confirmado este modo en las dos versiones en desarrollo, PC y Xbox, de todos modos siguen sin dar muchas más pistas sobre el mismo. Sin embargo, se sabe que se basará también en la acción por equipos, como el modo individual, y que incluirá bots. ■

¿No sabes programar? Y eso... ¿qué importa?

Programación 0–Juegos 1

Creador de juegos · Makslane Araujo · Ya disponible

A ti te pasa como a muchos de nosotros. Que siempre has tenido el sueño de hacer juegos pero lo de la programación es para ti poco menos que un imposible. Pues nada, a partir de ahora podrás hacer tu sueño realidad gracias a «Game Editor». Es una aplicación muy fácil de utilizar para diseñar juegos sencillos en diferentes plataformas, incluyendo Windows, Pocket PC o Linux. Puedes encontrarlo en http://game-editor.com y cuesta 199 $, pero te ofrecemos la versión de prueba en el DVD de Micromanía. ■



▲ Con «Game Editor» si no diseñas juegos es porque no te da la gana, vamos.

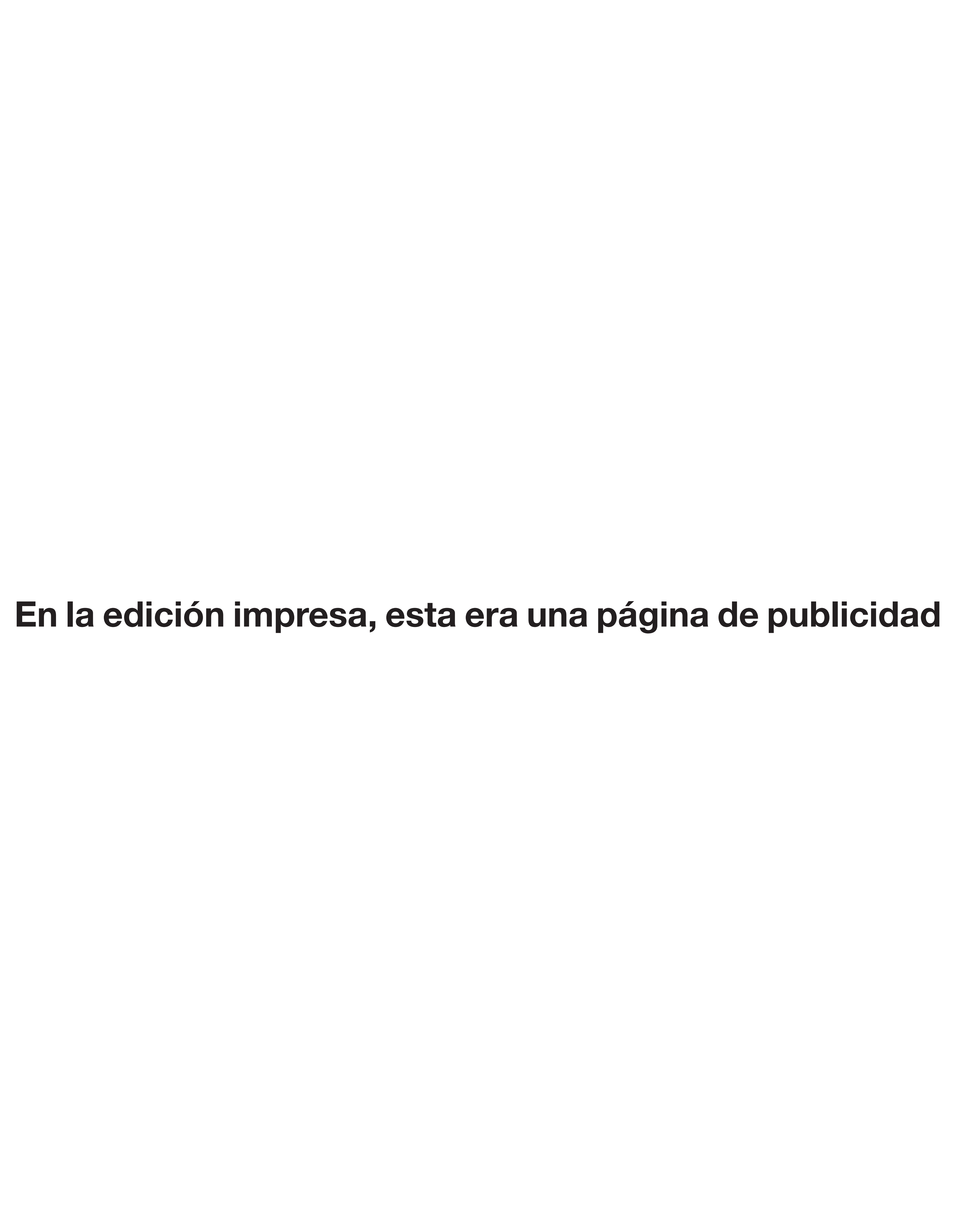
En voz baja...



...casi sin hacer ruido E.A. ha confirmado el desarrollo de «El Padrino». De momento, es toda la información que existe, junto con un vídeo donde se ve una recreación virtual casi perfecta de Marlon Brando en su papel del "don".



Respeto. Familia. El "don" ha vuelto.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

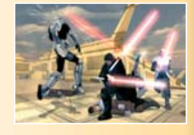
Los + esperados



*Aunque esperábamos llegar a tiempo para este número de Micromanía con títulos como **«Caballeros de la Antigua República II»**, al final no ha sido posible. Así que nuestra lista de este mes permanece inalterada e idéntica a la del número anteriores. Pero el mes que viene habrá cambios...*



Parrilla de salida



Caballeros de la Antigua República II. Los Señores Sith

FEBRERO 2005 ROL OBSIDIAN/BIOWARE/LUCASARTS PC

Ya queda menos para disfrutar de la segunda parte de uno de los juegos de rol más alucinantes de los últimos tiempos.

World of Warcraft

FEBRERO 2005 ROL BLIZZARD PC

Ya hemos probado la beta europea, y es igual de buena que la americana, claro. Aguanta sólo un poquito más, que ya lo tienes a tu alcance.



Imperial Glory

MARZO 2005 ESTRATEGIA PYRO STUDIOS PC

Los chicos de Pyro apuestan fuerte con su nuevo proyecto en el mundo de la estrategia. Espectáculo 3D y gestión y diplomacia.

Star Wars. Republic Commando

MARZO 2005 ACCIÓN LUCASARTS PC/XBOX

La acción más oscura, innovadora y con toques de gestión táctica comandando a un escuadrón de soldados clon tras las líneas enemigas. ¡Espectacular!



Calentando Motores



Commandos Strike Force

MARZO 2005 ACCIÓN PYRO STUDIOS PC

El regreso de la serie «Commandos» es todo un notición. Y saber que, además, cambia de género y entra en el mundo de la acción, un cambio radical e inesperado.

Brothers in Arms

MARZO 2005 ACCIÓN GEARBOX/UBISOFT PC/XBOX/PS2

Los chicos de Gearbox se encuentran al frente del desarrollo de este original y atractivo título de acción bélica inspirado en «Hermanos de Sangre».

Splinter Cell. Chaos Theory

MARZO 2005 ACCIÓN UBISOFT PC/XBOX/PS2

La nueva aventura de Sam Fisher promete ser el mejor «Splinter Cell» de la serie. Ardemos en deseos de probar todas sus novedades.



The Movies

PRIMAVERA 2005 ESTRATEGIA LIONHEAD/ACTIVISION PC

Un título tan original como sólo los sabe hacer Peter Molyneux y rodeado por toda la magia del cine.

En boxes



F.E.A.R.

JUNIO 2005 ACCIÓN MONOLITH/VIVENDI PC

Es uno de los juegos con mejor pinta para el año recién estrenado. Y, además, parece que el mes de junio se perfila como su fecha de lanzamiento...

Black & White 2

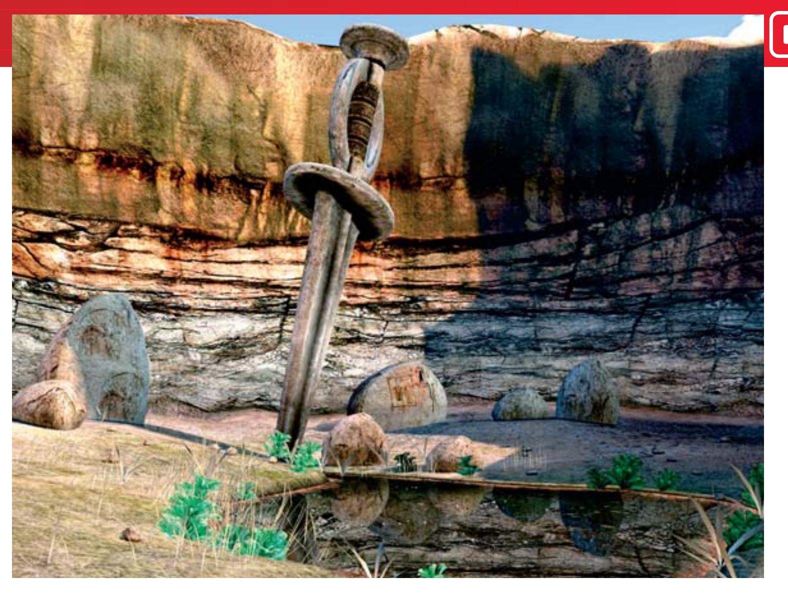
2005 ESTRATEGIA LIONHEAD/EA PC

«Black & White 2» está cada vez más cerca. Y el juego sigue teniendo una pinta estupenda, aunque tengamos que esperar todavía un poquito más.

Quake IV

2005 ACCIÓN RAVEN/id SOFTWARE/ACTIVISION PC

Cuando no acabamos de recuperarnos del lanzamiento de «Doom 3» se anuncia «Quake IV». Ni un momento de paz tenemos... ¡Pero mira que tienen mala idea!



«End of Ages» cierra la saga más famosa en PC

La traca final de «Myst»

Aventura · Cyan Worlds · UbiSoft · Finales de 2005

Que la serie «Myst» ha marcado una época en el mundo de los juegos de ordenador es algo que nadie duda. De hecho, ha sido considerada incluso una obra de arte –oficialmente– y ha apasionado a millones de jugadores en todo el mundo.

Pero, como todo en la vida, también «Myst» tiene un final. Un final oficial, anunciado y que tiene hasta nombre: «End of Ages» –título más adecuado, imposible–. Ubisoft tiene previsto lanzarlo a finales de este año.

Para esta conclusión, Cyan Worlds tiene intención de recoger el espíritu del primer «Myst». De hecho, la historia comenzará justo donde acababa «Myst». ■

Berlín sigue siendo el objetivo final en «BattleStrike»

Desde Polonia, con acción

Acción · City Interactive · Marzo 2005

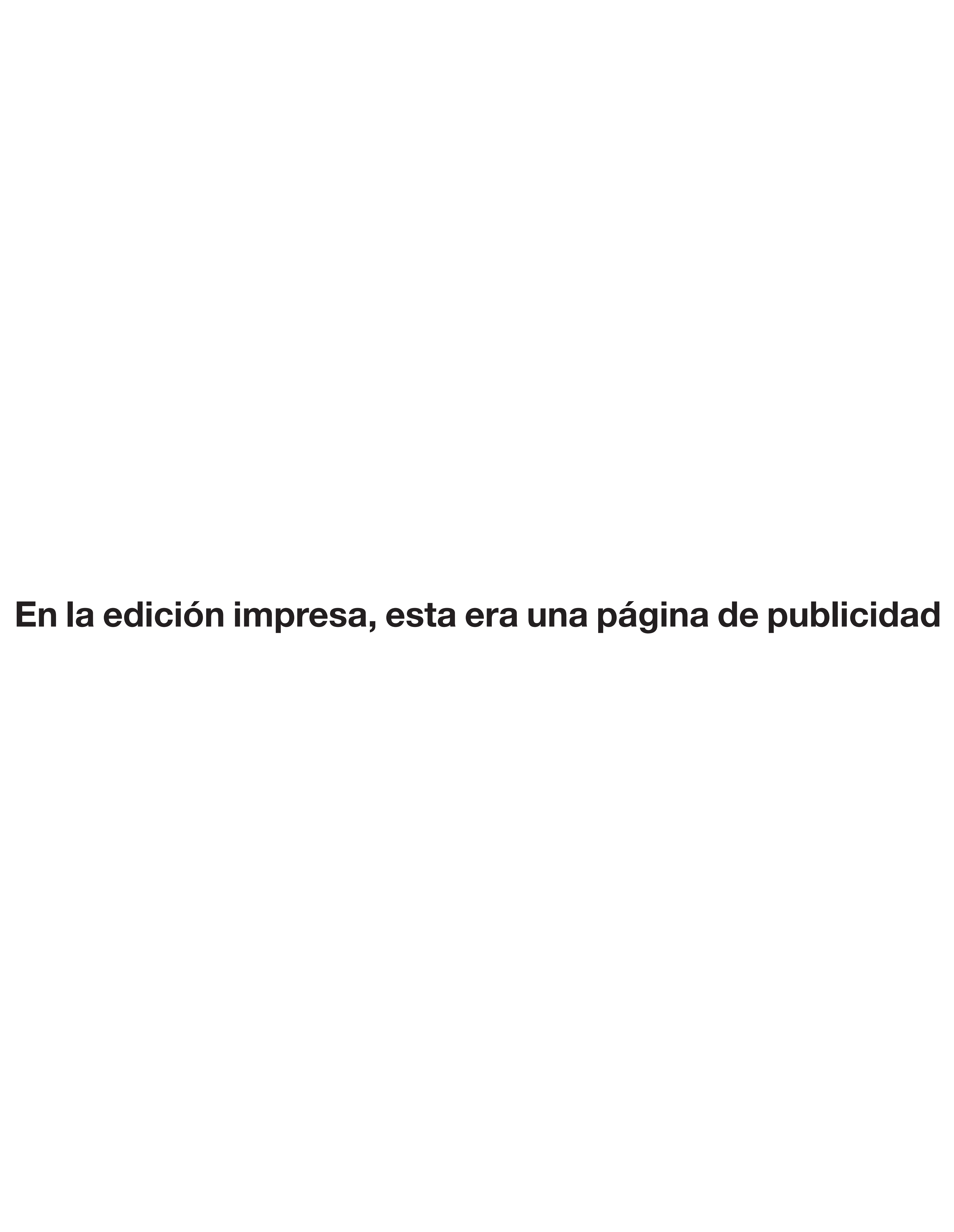
City Interactive es un estudio de desarrollo polaco que anda buscando distribuidor para su nuevo proyecto: «BattleStrike. The Road to Berlin». Y aunque la originalidad no sea lo más destacado del juego –otra vez la Segunda Guerra Mundial, con el objetivo de llegar a Berlíon y acabar con los nazis–, las primeras informaciones e imágenes del juego son muy prometedoras.

En «BattleStrike» sus creadores se han centrado en la acción más directa, en un claro tono arcade que se aleja de otros títulos del género con los que competirá –léase «Brothers in Arms»– cuando vea la luz.

«BattleStrike» te dejará manejar artillería pesada y hasta pilotar distintos vehículos, como aviones o tanques. Además, su calidad gráfica promete estar a un nivel más que notable y será bastante largo. Vamos, que no tendrá nada que envidiar en opciones a muchos clásicos del género. ■



▲ En «BattleStrike» todo se centrará en la acción directa. No habrá ningún componente táctico.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

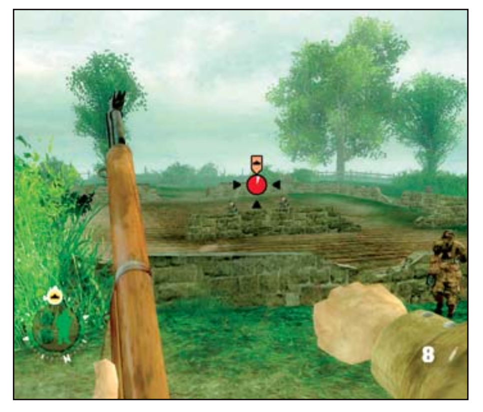
En la guerra nunca estás solo

Brothers in Arms

GEARBOX/UBISOFT ACCIÓN/TÁCTICA MARZO 2005

▶ **Ocho días de infierno. ¡Sobrevive con tus hombres!** En «Brothers in Arms» descubrirás que la guerra no es cosa de uno. Tu escuadrón estará formado por algo más que soldados. Tienen nombre propio y personalidades diferentes. Cada uno tiene sus habilidades, virtudes y defectos. Tu labor es coordinarlos, guiarlos en la batalla contra el enemigo y conseguir que sobrevivan. ¡Demuestra todo tu potencial como sargento al mando! ■





▲ **¡Tú aquí, tú allí y tú, cúbreme!** El sistema ideado para asignar las órdenes a tus hombres es de lo más sencillo e intuitivo. Con unos movimientos de tu mano marcarás la zona que tendrán que proteger, asaltar o cubrir. Además, podrás realizar una táctica previa de combate, estudiando el entorno desde una perspectiva cenital. ■



◄ **¡LIBERA EUROPA DE LOS NAZIS Y CONSIGUE QUE TUS HOMBRES SOBREVIVAN!** Tras el día D, Normadía vivió ocho días de auténtico infierno. ¿Quieres descubrir cómo fue el momento más terrible de la Segunda Guerra Mundial? Pues súbete al carro de «Brothers in Arms». ■

▲ **Táctica pero, sobre todo, mucha acción.** Hay táctica, algo de aventura pero, ante todo, «Brothers in Arms» será acción. Mucha acción, y de la buena. Por tanto no te sorprendas de ver que jugarás en primera persona, aunque tengas que dirigir un grupo de soldados. Y, encima, de lo más real. Mira, si no, cómo verás al enemigo cuando lo dispares... ■

▲ **¡Que vienen los blindados!** Como buen juego de acción bélica, en «Brothers in Arms» entrarán en liza todo tipo de cuerpos y divisiones. Aunque tú te dedicaras exclusivamente a las labores de infantería, con los hombres de tu escuadrón, a veces tendrás que mantener la posición hasta que lleguen los refuerzos o sabotear directamente los blindados enemigos. ■

◄ **Es un juego... ¡pero muy real!** El realismo de la ambientación es uno de los factores donde los chicos de Gearbox están echando el resto. ¿No lo crees? Pues cuando escuches las balas zumbar a tu alrededor, las bombas estallar por todas partes y los gritos y lamentos de tus hombres al caer heridos, te convencerás. Y es que «Brothers in Arms» es un juego donde las emociones jugarán un papel fundamental. Ya verás como hasta el jugador más duro acaba soltando una lagrimita por sus hombres caídos... ■



Project Snowblind

CRYSTAL DYNAMICS/EIDOS · ACCIÓN · MARZO 2005

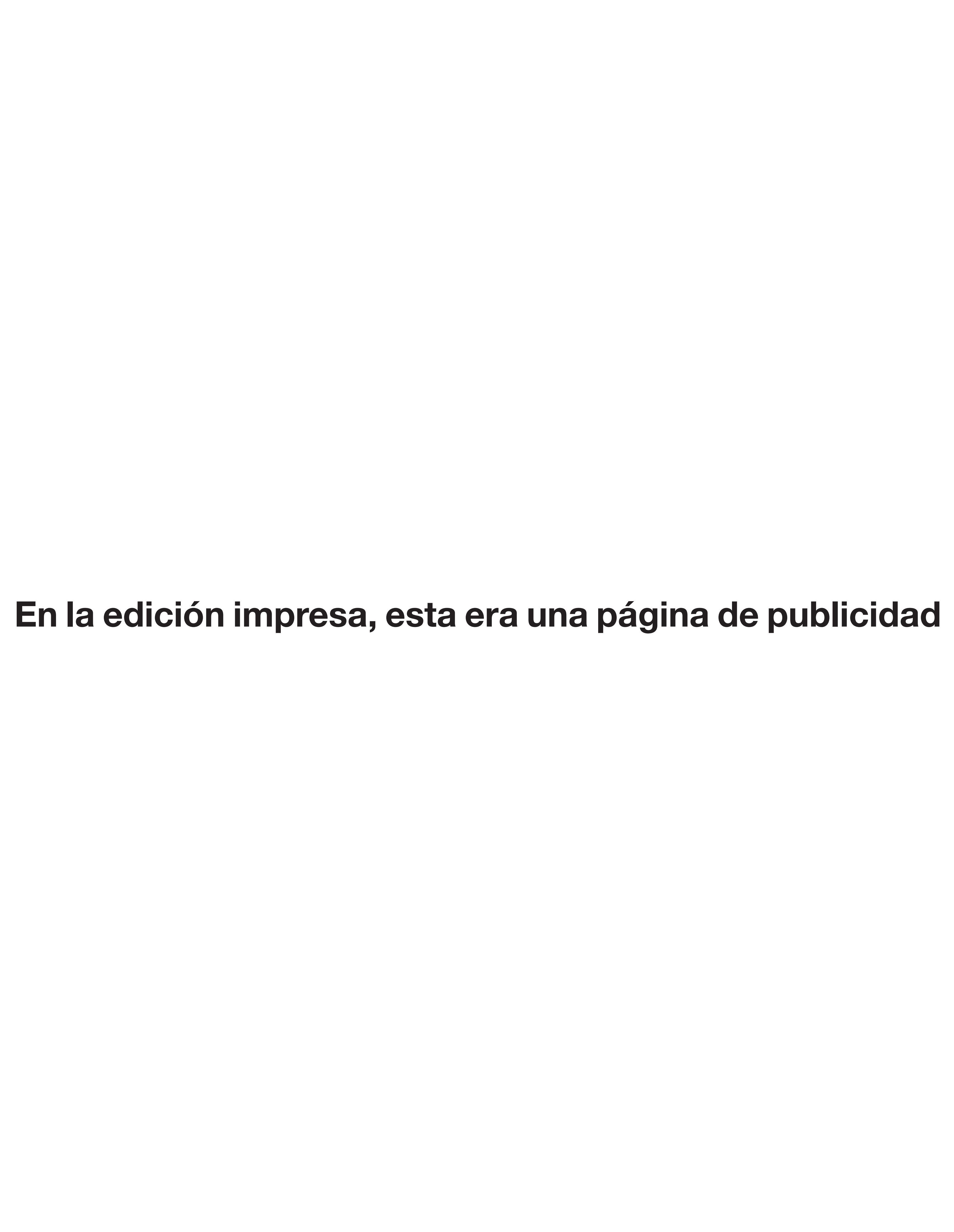
LA GUERRA YA NUNCA SERÁ IGUAL... Lo que iba a ser un nuevo capítulo en el universo «Deus Ex» se convierte en un brutal título de acción donde tu peor enemigo es más que humano. ¿Recuerdas los implantes cibernéticos? ¡Prepárate a luchar contra ellos!

Vehículos de asalto y mucho más. Camiones, tanques, helicópteros, cazas... Todo parece estar contra ti y tus hombres pero tú también podrás manejarlos. Además, podrás utilizar muchos de ellos también como un arma contra el enemigo. ¡Lánzate al ataque y no pares ante ningún obstáculo!



Mitad hombres, mitad máquinas. Es el año 2065 y los soldados de la República se han hecho con el poder en Hong Kong. Pero cuando acudes a combatirlos te das cuenta de que son algo más que seres humanos. Los implantes y la cibernética los han convertido en enemigos terribles y duros de pelar.

Los reflejos son cruciales. ¡Dispara, dispara! Ayudada por la más alta tecnología militar, la República se enfrenta a tus fuerzas, la Coalición de la Libertad, con todos los medios a su alcance. Coordina a tus hombres y no dejes de disparar en ningún momento.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡TUS PEORES MIEDOS SE HACEN REALIDAD! Miedo, tiros, zombies y una terrible tormenta en alta mar. Estás atrapado en un barco y no hay escapatoria posible. Huye, escóndete, sobrevive... Esto es «Cold Fear».

En alta mar nadie te oirá gritar...

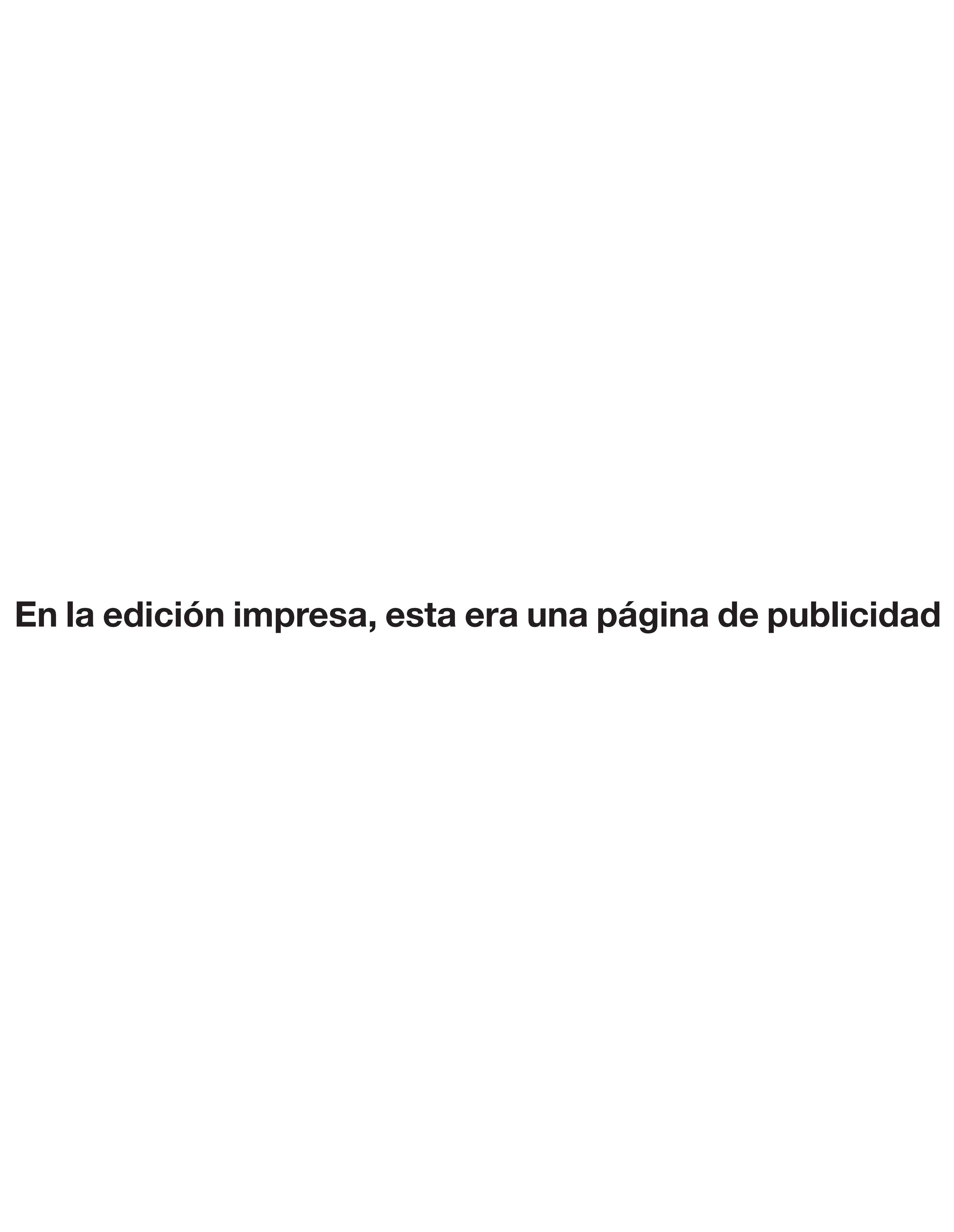
Cold Fear

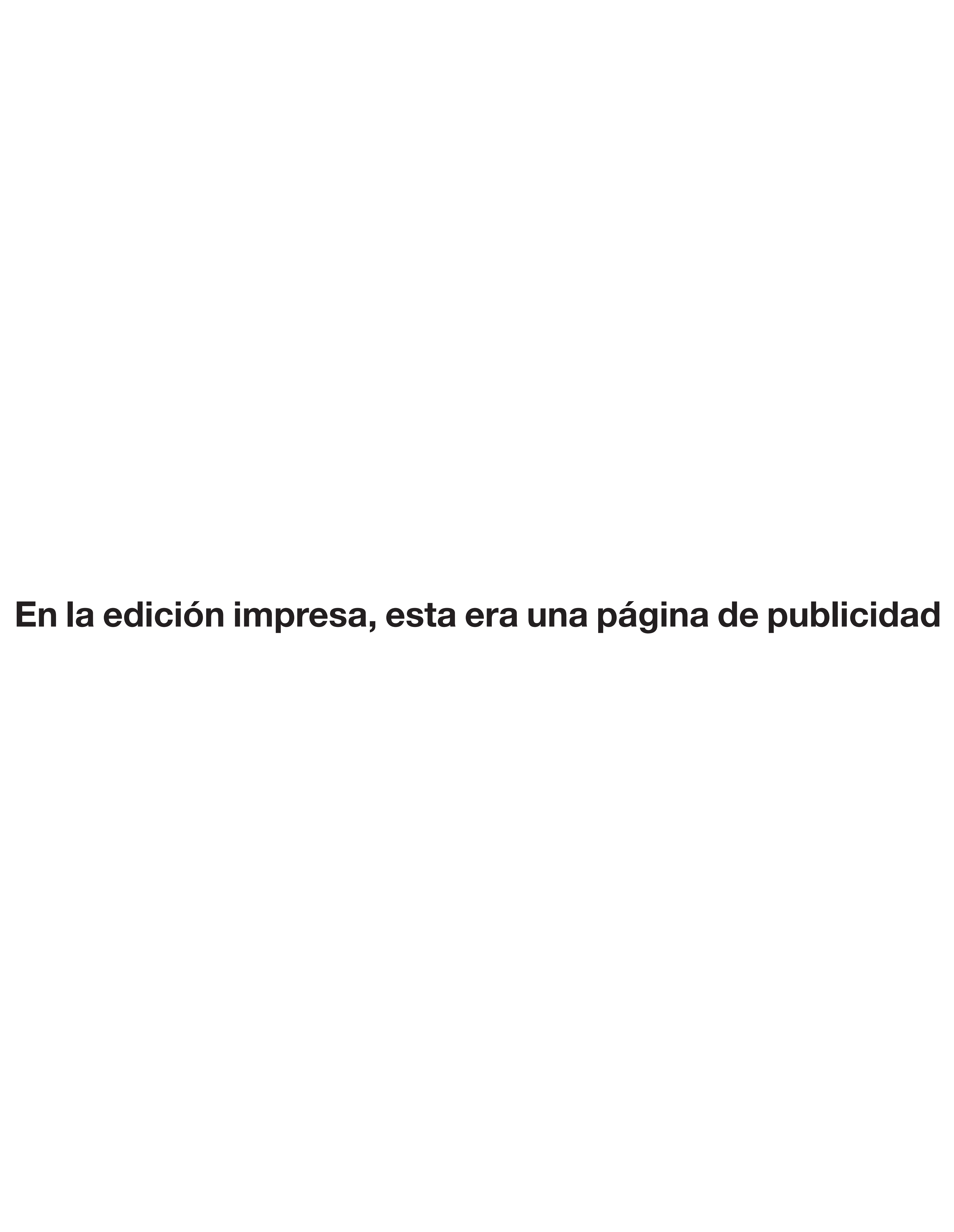
DARKWORKS/UBISOFT · ACCIÓN/SURVIVAL HORROR · MARZO 2005

¡Aaaauuu, duele! Los creadores de «Alone in the Dark» vuelven al género del "survival horror" con «Cold Fear», incidiendo sobre todo en el apartado de la acción. Muertos vivientes, mucho gore y un terrible secreto por descubrir son sus ingredientes. Pero no te podrás descuidar pensando que esto sólo es un juego de disparos. Mucho ojo, porque el enemigo está muerto pero es muy inteligente.

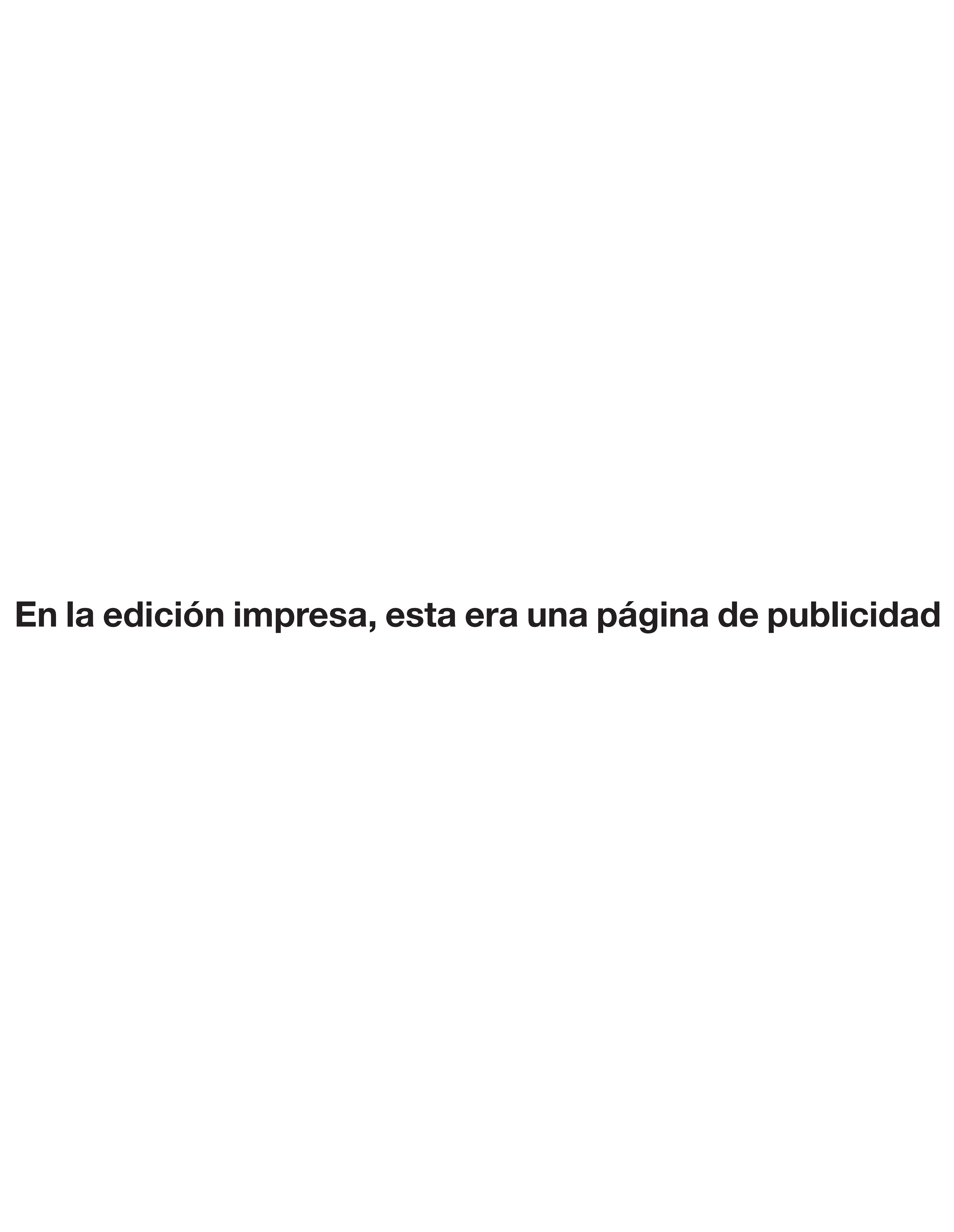
Vence tus miedos jugando como quieras. ¿Te gusta disparar? Bien. ¿Que lo tuyo es más bien un sistema más sigiloso, estilo «Metal Gear Solid»? Pues bien, también, porque «Cold Fear» te permite afrontar tus objetivos de muy distintos maneras.

El infierno está en alta mar. El protagonista de «Cold Fear» es Tom Hansen, un guardacostas estadounidense que aborda un ballenero ruso que se encuentra a la deriva en medio de una tormenta. Pero allí descubrirá, junto a ti, que hay algo oscuro y siniestro que busca su sangre.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

Sagas completas

Me parece genial la idea de Pyro de poner a la venta toda la saga de «Commandos» en un mismo pack por sólo 29,95 €. A ver si otras distribuidoras se animan a lanzar sagas completas en un pack y a un precio igual de bueno, ¿o no molaría, por ejemplo, un pack por 29,95 € con los tres juegos de la saga «Warcraft» y sus respectivas expansiones? ■ David Arrufat

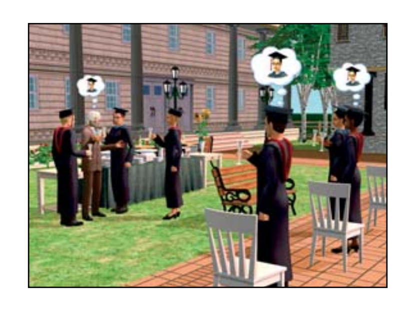


R. Sí que molaría, sí, pero si se puede elegir nosotros votamos por un pack con todos los «Need for Speed», o con todos los «Tomb Raider». En cuanto a «Warcraft», de momento nos tenemos que conformar con el «Battlechest», con «Warcraft III» y su expansión (que oficialmente cuesta 49,95 €, pero que lo hemos visto en alguna oferta hasta por 26,95 €). Y ya que estamos, podrían haberle metido por el mismo precio las dos entregas originales, que no parece que se fueran a arruinar por hacerlo, ¿no?

Desmadre en la universidad

He leído en la Micromanía del mes pasado la noticia acerca de la confirmación de «Los Sims 2: University» y, la verdad, quiero felicitar a los chicos de Maxis porque mira que era difícil encontrar una expansión original para un juego de «Los Sims». El original tiene tantas y tan variadas que yo pensaba que esta vez no lo conseguirían, pero yo creo que Will Wright y su gente han dado en el clavo con esta ambientación. ■ SiManager

R. La idea de llevar a Los Sims a la universidad promete, y mucho además. Porque, vamos, ¿tú has visto cualquier película de la serie "American Pie" o similares?, ¿has jugado a «Larry: Magna Cum Laude»? Pues entonces ya sabes de qué estamos hablando. Y es que hay pocas cosas que den tanto juego como un buen "desmadre universitario a la americana".



LA QUEJA
Siempre igual

Todos los años igual. La verdad es que ya estoy un poco aburrido de que cada Navidad tengamos que ver en todos los telediarios una avalancha de "estudios" de tal o cual organización explicándonos lo supuestamente "malos" y "perjudiciales" que son los videojuegos y cómo una Barbie o un coche teledirigido son mucho mejores. ¿Es que se van a cansar nunca de dar la tabarra? ■ Óscar



Cada uno tiene su cruz y la nuestra son los dichosos informes acerca de las "maldades" de los videojuegos, que se han vuelto ya tan navideños como Papa Noel o el turrón. Como si no hubiera una clasificación PEGI que recomienda las edades adecuadas para cada juego, o, lo que es peor, como si no hubiera centenares de juguetes violentos, sexistas y tan malos como el peor videojuego. Y luego están los medios, supuestamente serios, que dan cancha a este tipo de informaciones como si fueran dogmas de fe. Lo dicho... ¡Qué cruz!

Originalidad, la justa

En la Polémica del mes pasado un lector se quejaba de que no dais suficiente importancia a la originalidad de los juegos. Pues bien, mi opinión es justamente la contraria, o sea, que la originalidad últimamente está muy sobrevalorada. La prueba está, por ejemplo, en juegos como «Armies of Exigo», que ciertamente no es muy original pero que es fantástico en los demás aspectos y que, por tanto, es un soberbio juegazo que debió llevar más nota. ■ Daniel

R. Sí señor, eso es lo que queremos, que La Polémica del Mes genere polémica, y cuanta más mejor :-) «Armies of Exigo» es un juegazo aunque no es muy original, pero también hay juegos muy originales que no hay quien les meta mano... ¿La solución? Pues jugar a lo que te gusta y no agobiarte con las notas de las revistas. ¡Pero si hasta a nosotros mismos nos cuesta a veces ponernos de acuerdo! ;-)



Servidores a la carta

En una réplica de hace dos meses un lector se quejaba de no poder elegir servidor al entrar en «Final Fantasy XI» y yo quiero decir que sí se puede. Basta con que introduzcas un password que previamente debe haber comprado con dinero del juego algún amigo tuyo que esté en ese servidor al que quieres entrar, ¿o es que pensábais que Square iba a hacer una pifia semejante? A mí, al menos, me parece que se trata de un juego estupendo y creo que las críticas contra él han sido excesivas. ■ Neo



LA POLÉMICA DEL MES
¿Mata-Mata?

Acabo de completar «Half-Life 2» y, la verdad, ¿no os parece que todo se reduce a avanzar y disparar a todo lo que se mueva? Es verdad que hablas con gente y haces misiones, pero al final todas se resuelven centrando la mirilla y disparando. A mí «Half-Life 2» me divierte, pero no me "llena". Me gusta muchísimo más «Vampire: Bloodlines», por ejemplo: historia más absorbente, más variedad de situaciones y más libertad. Vamos, que vosotros podéis quedaros con el "mata-mata", que yo prefiero el "piensa-piensa". ■ -FibriZzo-

Anda que... mira que decir que «Half-Life 2» es un "mata-mata"; se te va a echar encima media comunidad, ya verás :-) De todas formas, vale que no es un juego de rol, eso está claro, pero es difícil encontrar un juego de acción con un argumento más complejo ni que te ofrezca más libertad a la hora de hacer lo que te de la gana... Vamos, que un poquito también tienes que exprimirte la cabeza, ¿no?

¿PEGI obligatorio?

Estaba ayer en una tienda y delante de mí dos chicos, no mayores de 12 años, se compraron con toda impunidad un juego clasificado como para "Mayores de 18 años", ¡y el vendedor no dijo nada! Y digo yo, ¿cómo van a cumplir la ley los jugadores si en las propias tiendas se la saltan a la torera? ■ Javier

R. Ojo, no te confundas. El sistema PEGI es un acuerdo de la industria, pero no es ni mucho menos una ley. Vamos, que no es como si comprasen una cajetilla de tabaco o un litro de tequila para el botellón. El PEGI es una recomendación y los vendedores no pueden imponerla. En todo caso deberían ser los padres, que ya hay bastantes que le dan a esto de los juegos, los que enseñaran a sus hijos lo que deben comprar.



Un detallazo

Esta mañana, al recibir el correo, me he llevado una grata sorpresa al comprobar que había recibido una copia original de «Imperivm III» regalada por FX Interactive. Quiero agradecérselo públicamente y felicitarles por el trabajo realizado hasta el momento. Sin duda, la manera que tienen de tratar a sus clientes debería ser tomada en cuenta por otras empresas del sector. ■ Teo Álvarez



R. Pues dicho queda. De verdad se lo merecen porque no sólo te lo han enviado a ti, FX ha regalado un ejemplar de «Imperivm III» a todos aquellos usuarios que hubieran registrado cualquiera de las dos entregas anteriores de la serie... Sí, sí, habéis leído bien: un juego gratis para cada uno de ellos. ¿Verdad que es todo un puntazo?

R. Hay que ver la que se ha liado con los servidores de «Final Fantasy XI» y con el dichoso sistema del password, que sí que existe pero que reconocerás que no es precisamente sencillo ni intuitivo. Y eso de tener que pagar un dólar por cada nuevo personaje creado, qué quieres, tampoco nos parece la mejor de las ideas. Vamos, que no es tan raro que la gente esté un poco mosca con el tema

Protección misteriosa

Os escribo acerca de ese sistema de protección anticopia que te obliga a desinstalar los programas de creación de unidades virtuales de CD. Puedo entender que se use, aunque me parece exagerado, para combatir la piratería, pero lo que me parece una vergüenza es que no se especifique en la caja, porque yo ya pensaba que mi copia estaba estropeada y tuve incluso que llamar al servicio técnico . ■ Saúl Jiménez

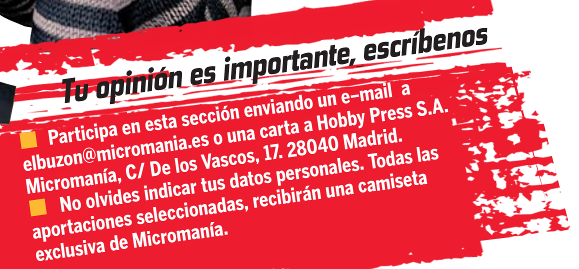
R. Es que cuando se usa un sistema de protección como ése lo mínimo que se debe hacer es destacarlo en los requisitos mínimos, y bien grande, además. Porque a lo mejor nos da igual, pero, oye, a lo mejor en esas condiciones ya no nos interesa comprarlo.

Monopolio futbolero

Os escribo porque me preocupa la noticia de que EA ha adquirido los derechos en exclusiva para realizar juegos sobre la NFL americana. Vale, como se trata de un deporte casi desconocido en España la verdad es que nos da lo mismo, pero, imaginaros que van y compran la exclusiva de los juegos de fútbol, asegurándose un monopolio, ¿a que os empezaríais a poner nerviosos? ■ Mateo



R. En realidad lo que ha comprado EA es la licencia para hacer juegos basados en la Liga de Fútbol Americana, no en el propio deporte. El equivalente en el fútbol sería que le compraran los derechos a la FIFA para utilizar en exclusiva los nombres de sus jugadores. Pues bueno, pero todo el mundo podría seguir haciendo juegos de fútbol con futbolistas inventados (como han hecho los «PES» hasta hace cuatro días, vamos ;-D), y es que, afortunadamente, un deporte no es algo que se pueda licenciar.



Tu opinión es importante, escríbenos

Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.
No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

FORMIDABLE



Jugadores solidarios. La catástrofe del Índico ha sido, qué duda cabe, desoladora, pero la industria del videojuego ha sabido estar a la altura. Tanto las compañías como los propios usuarios (los jugadores de «Ultima Online», por ejemplo, han reunido cerca de 600.000 dólares ellos solos) se han unido en una abrumadora avalancha de donaciones. Ojalá que cunda el ejemplo.

LAMENTABLE



Publicidad censurada. El Consorcio de Transportes de Madrid ha retirado del Metro la publicidad de «GTA San Andreas» porque, al parecer, "incita a la violencia sexista". Al parecer que el anuncio sea totalmente neutro (la carátula del juego) y que especifique claramente que es +18 carece de importancia. Sin comentarios...

¿Y la traducción?

Estoy indignado porque Ubisoft ha decidido no traducir al castellano el inminente «Silent Hunter III». Y encima no es el primer caso, como vosotros bien sabéis; debe ser que nuestro idioma (o nuestro mercado) no es lo suficientemente importante para algunas empresas y distribuidoras. Yo desde luego no pienso comprar este juego, y lo digo muy a mi pesar, ya que llevo tiempo esperándolo. ■ C.J.

R. Seguramente cuando la compañía lo hace es porque piensa que no va a vender suficientes juegos como para amortizar la traducción, pero de lo que estamos seguros nosotros es de que sin la traducción seguro que no van a subir las ventas. ¿No sería mejor arriesgarse y dar un voto de confianza a los compradores? A lo mejor se sorprendían.

preguntas sin respuestas

¿Qué...

va a ocurrir en Ubisoft ahora que, tras la compra del 20% de sus acciones por parte de EA, hay rumores de una posible fusión con Vivendi Universal Games?

¿Dónde...

piensan conseguir la pasta para vivir los chicos de Funcom, responsables de «Anarchy Online», si resulta que han anunciado que el juego será gratis al menos hasta enero de 2006?

¿Cuáles...

serán las razones por las que Martin Edmonson, creador de la serie «Driver», ha decidido abandonar su estudio de desarrollo, Reflections?

¿Cómo...

es posible que Dolby Digital ya esté anunciando un estándar de sonido de 13.1 canales, cuando todavía hay muchísima gente que ni siquiera ha accedido al 5.1?

¿Por qué...

no hay más compañías tan generosas como FX, que ha regalado un ejemplar de «Imperivm III» a todos los usuarios registrados de cualquiera de las anteriores entregas?

¿Cuántas...

unidades será capaz de vender «World of Warcraft» en Europa, si en Estados Unidos vendió 250.000 en un fin de semana y ha llegado a las 600.000 en dos meses?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.

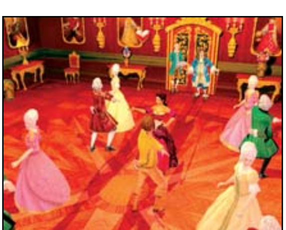


Puntuación Micromanía:

Poco original

No digo que no sea un juego divertido, pero la verdad es que me parece bastante poco original. Por una parte es prácticamente lo mismo que el original y, por la otra, todo el rato pasan las mismas cuatro cosas. Vamos, que es entretenido, pero poco más. ■I.J.





Cierto es que no se trata del juego más original del mundo, pero es que la idea del primer «Pirates!» sigue siendo válida hoy en día. Además, que un juego sea tan enormemente divertido y te deje jugar cómo quieras es algo que no se suele ver. ¿Repetitivo? Tal vez, como se dijo en el análisis, pero eso no le quita méritos.

F. Delgado (Autor de la review)



Puntuación Micromanía:

¡Qué risa!

Creo que «Flatout» merece una puntuación más alta, porque es uno de los mejores juegos de carreras que he probado últimamente. El realismo es altísimo, los coches se mueven –y se rompen- como si fueran de verdad, pero es que además es de lo más divertido y los minijuegos son para troncharse. ■D.P.

La otra nota



Técnicamente, es verdad, es difícil ponerle un pero a este juego, porque, como tú dices, su realismo es soberbio. El asunto de la diversión, en cambio, es más relativo, porque si no te hace gracia todo el tema del muñeco saliendo por el parabrisas, lo puedes acabar encontrando algo cargante. En cuanto a su jugabilidad, pues hombre, yo creo que le falta algo de variedad para estar a la altura de los más grandes del género.

J. Portillo (Autor de la review)

Alejandro Magno 85

Puntuación Micromanía:

No es para tanto

A mí me parece que la nota de este juego es excesiva, porque no está mal, pero a la hora de la verdad los combates son un follón y no hay quién se apañe con esos ejércitos tan grandes. ¿De qué me sirve tener 20.000 unidades si a la hora de la verdad lo único que puedo hacer con ellas es mandarlas a todas para delante a la vez? ■N.G.





Es cierto que el control del juego a veces da problemas y las unidades no siempre responden como debieran, pero yo creo que sí es posible hacer maniobras complejas con los ejércitos, aunque, eso sí, no es sencillo. De todas formas, esos problemas quedan más que compensados en mi opinión con un acabado estupendo y un precio de lujo, ¿no te parece?

J. Portillo (Autor de la review)



Puntuación Micromanía:

Rol de lujo

¿Cómo es que le habéis dado tan poca nota a este pedazo de juego? Yo llevo ya unos cuantos días jugando y cuanto más exploro, más me gusta. Además, todo el tema de los asaltos a castillo me parece divertidísimo y muy original. ■N.R.

La otra nota





Estamos de acuerdo en que es un gran juego y su nota así lo refleja, pero lo que pasa es que yo creo que se trata de un juego un poco restrictivo, que no es para todo el mundo, vaya. De entrada está en inglés, pero sobre todo tiene el problema de que exige demasiado tiempo de juego continuado para comenzar a apreciarlo y eso es un inconveniente bastante importante para el jugador ocasional.

D. Rodríguez (Autor de la review)



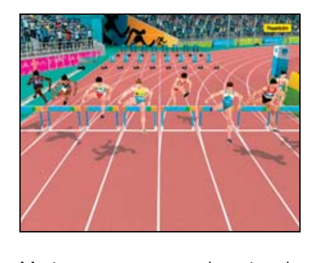
Puntuación Micromanía:

Muy soso

No le acabo de ver la gracia a estos juegos deportivos que te hacen machacar botones como un loco. Tiene muchas pruebas diferentes, sí, pero a mí me parece que es bastante aburrido, porque siempre tienes que hacer lo mismo. Y además ni siquiera tiene modo online. ■I.J.

La otra nota





Me temo que no puedo estar de acuerdo contigo, porque aunque es cierto que el mecanismo de juego se repite de unas pruebas a otras, eso no quita para que la emoción de la competición lo vuelva muy divertido. Además, se han incluido también otras pruebas, como las de tiro con arco o las de lanzamiento de peso, en las que el sistema de juego es diferente. Lo del modo multijugador es cierto, pero eso no debería afectar a la puntuación del modo individual, ¿no?

J. Moreno (Autor de la review)



EN EL PUNTO DE MIRA
VAMPIRE: BLOODLINES



Puntuación Micromanía



La otra nota

Completísimo

Hacía mucho tiempo que no disfrutaba tanto con un juego de rol. La ambientación es soberbia, calcada a la del juego de tablero, puedes hacer cantidad de cosas, puedes elegir entre un montón de clanes, cada uno con sus poderes, tiene varios finales... ■ B.A.

Es cierto que en cuanto a su sistema de juego «Bloodlines» es casi impecable. Lo que pasa es que tiene también algunos problemas técnicos que afectan indirectamente a la jugabilidad, como sus elevadísimos tiempos de carga y, desde luego, no se puede pasar por alto que no esté traducido. ¿Y si no sabes inglés? M.J.C. (Autor de la review)

En contra 80

La otra nota

¿Quién lo entiende?

Creo que se trata de un gran juego, o eso me parece al menos, porque como está en inglés la verdad es que no me he enterado de mucho. El caso es que me parece que le habéis dado demasiada nota para tratarse de un juego de rol que no tiene en castellano ni los textos. Si fuera de acción o de lucha, pues bueno, pero en un juego de rol, es imperdonable. ■ L.M.

Efectivamente se trata de un gran fallo , tal y como se reflejó varias veces en su review, que ha afectado además negativamente a su nota. Ahora bien, si dominas el inglés «Bloodlines» se convierte en un juego genial y yo pienso que esto no hubiera quedado claro si hubiéramos bajado más la nota a causa del idioma. M.J.C. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía:

¡Aupa Madrid!

Os habéis quedado cortos. Los partidos son muy divertidos y además es totalmente realista. Y lo mejor de todo, claro, es que es de mi equipo :-D ■C.M.

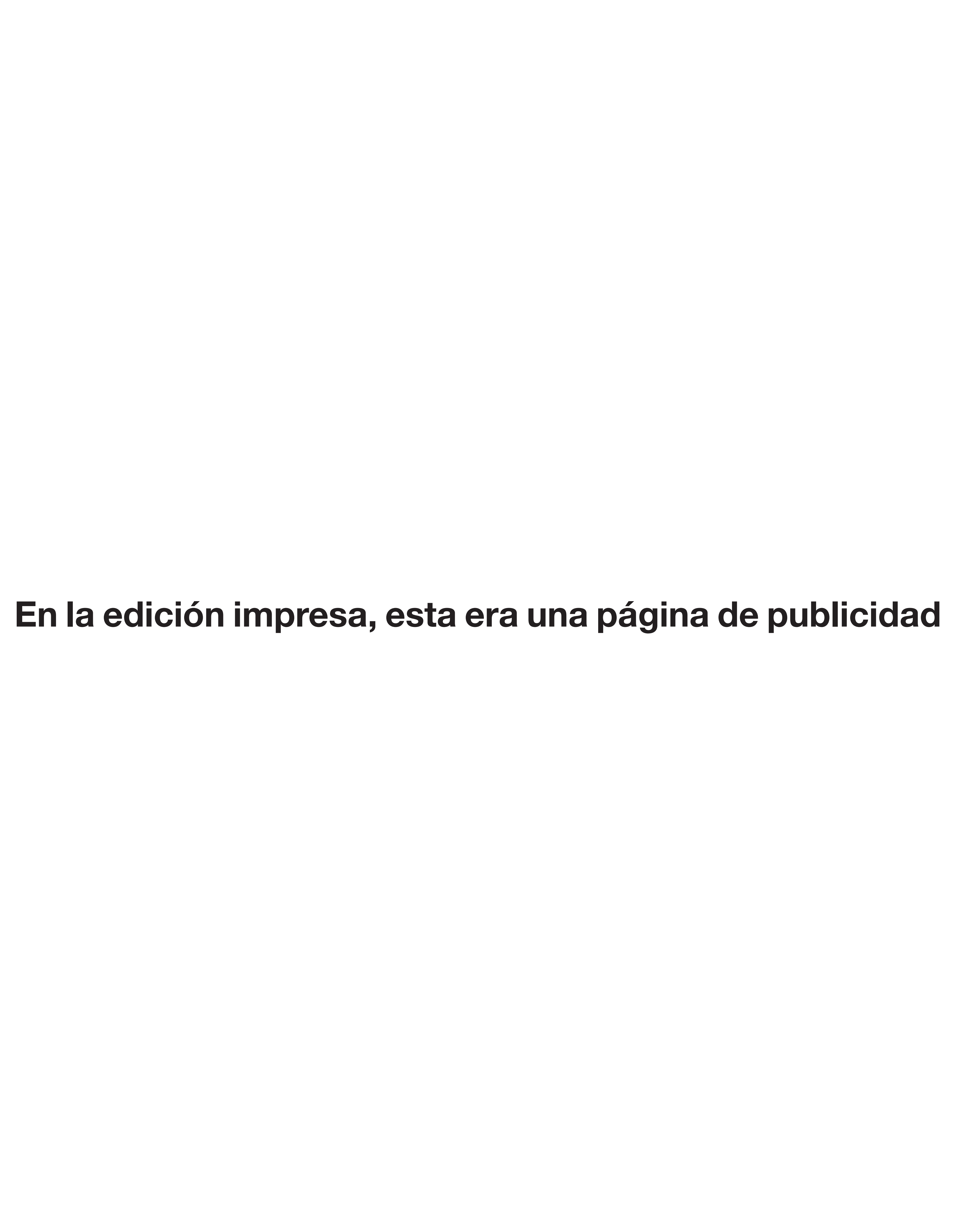
La otra nota



Es cierto que es divertido, pero eso es en parte porque es demasiado fácil, así que su vida útil no es demasiado larga, ¿no crees?

J. Moreno (Autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

AGE OF EMPIRES: UNA SERIE QUE HA HECHO HISTORIA

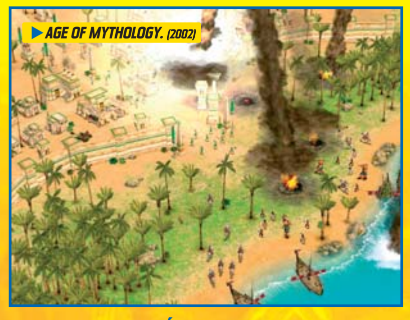
UNA IDEA GENIAL EN CONSTANTE EVOLUCIÓN. Eso ha sido, y es, «Age of Empires». Cuando Ensemble se creó en 1997 y lanzó «Age of Empires» una nueva perspectiva se abría en el mundo de la estrategia. Su sencillez se sumaba a las inmensas posibilidades y estilos de juego que permitía y a un minucioso planteamiento en el diseño de la gestión de recursos y el enfrentamiento entre ejércitos.



EL GERMEN DEL MITO. Varios siglos de Historia en evolución, dependiendo únicamente de las decisiones del jugador. Una idea brillante.



LA MADUREZ. Más depurado, mejor planteado y abarcando una etapa histórica fascinante, hasta los últimos momentos de la Edad Media.



¿DEMASIADO EXÓTICO? La mitología clásica y los dioses sirvieron de base para un «Age» que quería ser, quizá, demasiado original.

El Nuevo Mundo de la estrategia

Age of Empires III

No nos lo podíamos creer. Cuando nos enteramos de que «Age of Empires III» estaba en marcha casi nos caemos de la silla. Y es que Ensemble y Microsoft han llevado el juego tan en secreto que, a día de hoy, todavía ofrece muchas incógnitas. Pero algunas te las despejamos aquí. ¿Quieres conocerlas?

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Ensemble/Microsoft**
- Distribuidor: **Microsoft**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Otoño 2005**
- **www.ensemblestudios.com**

A ge of Empires» es uno de esos nombres que no se olvidan fácilmente si eres aficionado a la estrategia. Y saber que su tercera parte está en camino es como para hacer que te empieces a frotar las manos pensando en lo que puede suponer para el jugador.

Han pasado casi cinco años desde que Ensemble lanzó la última entrega de la serie y ahora quiere dar una vuelta de tuerca más al género. ¿Cómo? Recogiendo toda la esencia del original, cambiando la época donde se desarrolla la acción –la conquista y exploración del Nuevo Mundo tras el descubrimiento de América– y aportando ideas tan originales como la de controlar tu imperio desde una capital europea, o una tecnología visual tan impresionante que parecerá que estás contemplando la Historia en primera persona.

«Age of Empires III» te permitirá vivir y recrear la historia de la exploración y conquista del Nuevo Mundo

LOS PRIMEROS DATOS

Conseguir la primera información disponible sobre este gran inesperado, pero ya muy deseado, «Age of Empires III» directamente desde Ensemble nos permite contarte todo lo que el estudio ha querido hacer público, de momento, sobre su nuevo proyecto. Por ahora, eso sí, los chicos de Ensemble no nos han dejado –¡malditos!– una beta para jugarlo una y otra vez, como hubiera sido nuestro deseo, pero todo lo que hemos visto y nos han contado sobre «Age of Empires III» ha bastado para hacernos soñar con él.

Es cierto, de todos modos, que Ensemble aún se guarda muchos datos en la manga. Algo fácil de entender si piensas que aún quedan unos cuantos meses por delante –hasta otoño– para que «Age of Empires III» esté listo. Es de suponer que se reservan la "puesta de largo" del juego para eventos tan importantes como la ▸▸

LAS CLAVES

- La acción se desarrollará desde el descubrimiento de América hasta mediados del XIX.
- Incluirá ocho países jugables diferentes, todos europeos.
- Establecerá la Ciudad Base como nuevo apartado clave de la evolución de tu país.
- Ofrecerá un nuevo entorno 3D con una calidad visual realmente elevada.
- Tendrá veinticuatro tipos de escenarios.
- Podrás crear alianzas con cualquiera de las doce civilizaciones indígenas de América.
- Tendrá multijugador, pero Ensemble aún no ha facilitado todos los modos que estarán disponibles.

PRIMERA IMPRESIÓN

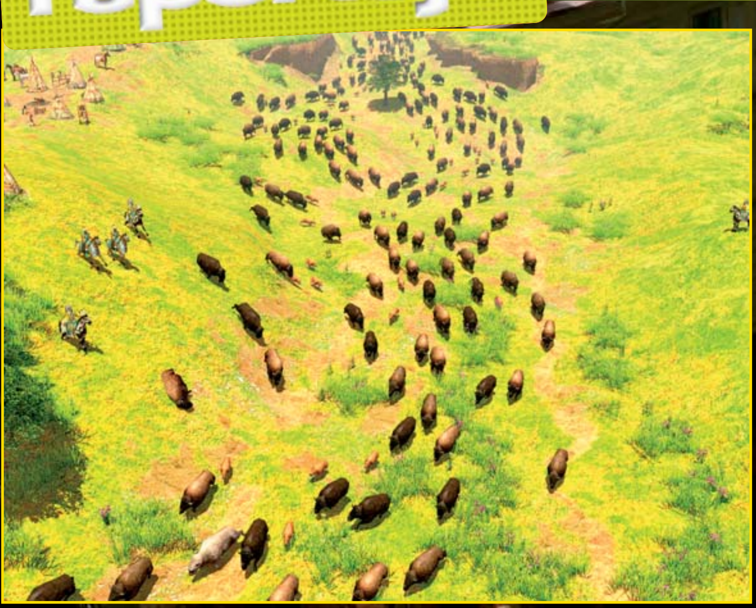
Un Nuevo Mundo. Intentará ser la nueva referencia del género y el mejor juego de estrategia creado.



▲ **UN NUEVO MUNDO TE ESPERA.** Un mundo donde los nativos cazan pacíficamente, sin saber la que se les viene encima desde Europa...



▲ **¡ALÍATE CON LOS INDÍGENAS!** Triunfar en el Nuevo Mundo puede depender de tu trato con los nativos... o de su exterminio.



▲ ¡UN MUNDO SALVAJE! Los "primitivos" habitantes del Nuevo Mundo poseen una tecnología muy primaria, basada en la caza y una vida nómada. ¿Cambiarás su estilo de vida



▲ ESTABLECE TUS RUTAS Y COLONIAS. Algunos países serán más duchos en ciertos aspectos. Los ingleses serán especialistas en establecer colonias de forma rápida y eficaz.

TU IMPERIO DEPENDE DE ELLOS

¿CREES QUE ES FÁCIL CREAR UN IMPERIO QUE DOMINE EL MUNDO? No se tratará tan sólo de pelear, gestionar recursos y construir ciudades. «Age of Empires III» quiere ser algo más completo, y en ello tendrán mucho que ver los NPC y las facciones rivales. Los estilos de juego que permitirá «Age III» irán desde la potencia militar hasta la sutil estrategia comercial, expandiendo tu influencia de formas muy distintas. Por ejemplo, las alianzas con alguna de las 12 tribus indígenas –aztecas, iroqueses, comanches...– será clave, así como el establecimiento de rutas comerciales fuertes y protegidas, a salvo de incursiones piratas o enemigas.



▲ ¡COMERCIA Y PROSPERA! En «Age of Empires III» podrás jugar como quieras. Si no te va lo militar, podrás expandir tu imperio utilizando el comercio y controlando las rutas con Europa.

próxima edición del E3, donde la prensa de todo el mundo estará presente.

Y AHORA, VUELVE

Pero lo que ahora nos interesa es el regreso de la serie. O sea, «Age of Empires III» en toda su plenitud. ¿Qué puedes esperar de «Age» tras cinco años de ausencia? Pues, con lo poco que ha querido mostrar hasta el momento Ensemble, ya es bastante para echar las campanas al vuelo. Tras el paréntesis en ambientación y estilo de acción que supuso «Age of Mythology», «Age of Empires III» comenzará allí donde terminaba «Age of Kings». En otras palabras, América acaba de ser descubierta, un nuevo mundo de oportunidades, riquezas y posibilidades de expansión se abre ante los ojos de Europa. ¿El objetivo? Crear el mayor imperio económico y militar del mundo civilizado, y extender tu influencia sobre el resto de competidores, cuyos objetivos son idénticos a los tuyos. Desde 1500 hasta la mitad del siglo XIX, «Age of Empires III» te propondrá todo tipo de desafíos para que crees la mayor civilización de la Historia.

La esencia de «Age» se combina con múltiples novedades, como la Ciudad Base que dirigirá todo tu imperio

CÓMO SE CREA UN IMPERIO

Ensemble promete ocho facciones europeas diferentes en «Age of Empires III». Algunas, esperadas y confirmadas, como Francia, Gran Bretaña y España, y otras que, de momento se guardan en la manga asegurando, simplemente, que "seguro nos sorprenderán".

¿Tu tarea? Ya lo puedes imaginar. Explorar y colonizar el Nuevo Mundo y hacer de tu facción la más poderosa. Para ello «Age



▲ ¡COMBATE AL ENEMIGO! Tus únicos y verdaderos enemigos en la expansión por el Nuevo Mundo serán el resto de países europeos, dispuestos a colonizar por entero América. ¡Plántales cara sin miedo!



▲ UN MARAVILLOSO ENTORNO 3D. El nuevo diseño gráfico de «Age of Empires III» no sólo te ofrecerá un mundo de juego fascinante, sino que creará una dependencia total del escenario para plantear buenas tácticas de combate.

of Empires III» se mantiene fiel a la esencia de la serie, pero aportando importantes novedades. Según la facción que escojas, por ejemplo, te será más fácil o más complicado conseguir ciertos objetivos. Los franceses serán más hábiles a la hora de cerrar alianzas con los nativos americanos. Los ingleses tendrán un mayor potencial en el establecimiento de colonias. Los españoles comenzarán con un poder militar asombroso y un apoyo brillante desde su Ciudad Base, su Home City...

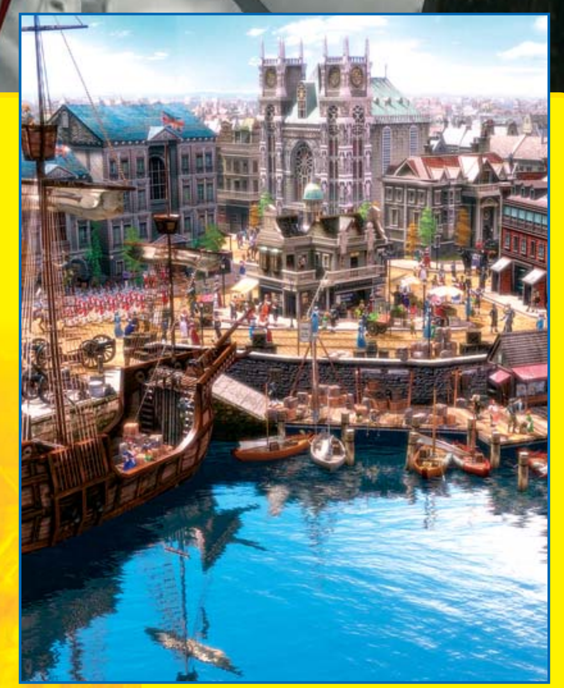
¿Qué es eso, te preguntas? Pues es una de las grandes claves de «Age of Empires III». Uno de los cimientos que pretenden hacerlo completamente diferente de cualquier juego.

TU CIUDAD BASE

Tu "Home City" o Ciudad Base será el equivalente a la capital de tu nación en Europa. Gestionará todo tu potencial y recursos y crecerá de manera directamente proporcional en relación a como lo haga tu influencia en el Nuevo Mundo. Si las colonias prosperan, consigues alianzas con los nativos, explotas bien los recursos y combates con furia al enemigo –siempre representado por las facciones europeas restantes– tu Ciudad Base se volverá más y más importante y, como recompensa, te ofrecerá más apoyos, recursos, colonos o ejércitos para seguir extendiendo tu influencia. Un ciclo retroalimentado, en definitiva. ►►

UN IMPERIO... EN EUROPA

UNA CAPITAL. UN IMPERIO.
Esa es la gran revolución que trae «Age of Empires III» a la serie. Tu Ciudad Base es la clave para expandir tu imperio y extender tu influencia por el mundo. A mayor relevancia de tu colonización del Nuevo Mundo, más brillo, esplendor y grandeza de tu capital. Además, según el estilo de juego que adoptes, recibirás de tu capital un tipo u otro de recursos y apoyos. Si te inclinas por la conquista militar y triunfas, nuevos ejércitos serán enviados desde Europa. Si prefieres la estrategia comercial, los colonos y mercancías fluirán por tus rutas de manera constante. Todo un Nuevo Mundo en el género.





▲ DOCE TRIBUS, DOCE ALIADOS, DOCE ENEMIGOS. Comanches, iroqueses, navajos... Las tribus de América poseen también virtudes que pueden ayudarte a prosperar.



▲ EL TIEMPO PASA EN TU IMPERIO. Y el cambio en los ciclos de día y noche afectarán también a la defensa de tus colonias. No podrás bajar la guardia en ningún momento.

EL GRAN SECRETO

¿POR QUÉ ENSEMBLE NO QUIERE DESCUBRIR AÚN TODAS LAS CIVILIZACIONES DE «AGE OF EMPIRES III»? El estudio responsable de «Age of Empires» sólo dice que ocho países estarán disponibles en el juego, de los que ha confirmado tres: Francia, Inglaterra y España. La lógica dice que Portugal, Holanda o Alemania serían perfectos candidatos a completar la lista pero... ¿por qué no se ha confirmado? Además, aseguran que todos los países jugables serán europeos y algunos muy inesperados... Entonces, ¿qué pinta un samurai en los materiales de desarrollo que Ensemble nos ha cedido?



▲ UN ALTO EN EL CAMINO. Establecer y vigilar rutas de exploración y comercio te permitirá abrirte paso a tierras más ricas en beneficio de tu país. Tendrás que cuidar tus unidades y no dejar que se agoten antes de tiempo.

▶▶ La ciudad base es, para Ensemble, un "personaje" más del juego que "acumula" experiencia y puede mejorar en su potencial. Además, sabiendo que en «Age of Empires III» podrás jugar potenciando un estilo propio –militar, económico, social, etc.– los recursos que procedan de la Ciudad Base estarán en consonancia –ejércitos, comercio, colonos...

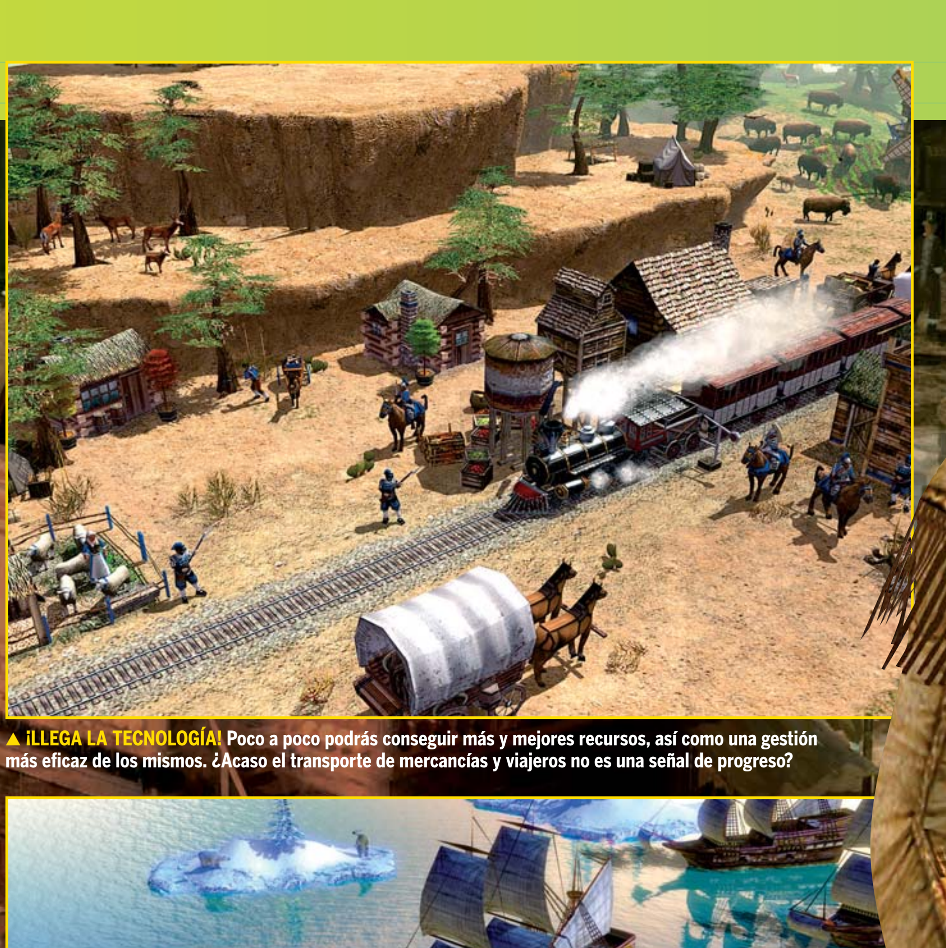
> «Age of Empires III» será un juego visualmente impresionante. El entorno 3D será espectacular y muy realista

HISTORIA VIVA

Con «Age of Empires III» Ensemble tiene múltiples objetivos. Los casi cuatro siglos de Historia que abarcará la campaña del juego –siempre centrada en la colonización de América– pretenden conformar el juego de estrategia más grande creado hasta ahora. Pero, además, quieren que también sea el más real y de mayor calidad visual que hayas visto.

Entramos en este momento, claro, en el apartado más "técnico" de «Age of Empires III». Ensemble ha estado trabajando desde «Age of Mythology» en una nueva tecnología visual capaz de mostrar las unidades, escenarios y estructuras más detalladas, realistas y vistosas que el género haya contemplado. Por supuesto, hablamos de un entorno 3D, pero eso es algo que ya has visto en otros juegos, ¿verdad? Entonces... ¿qué hará tan especial a este «Age of Empires III».

Para empezar el realismo no será sólo gráfico. Imagina un juego de estrategia donde se desarrolle una batalla entre dos ejércitos. Ya sabes, muchas unidades, infantería, artillería, etc. De repente, el disparo de un ca-



▲ **¡LLEGA LA TECNOLOGÍA!** Poco a poco podrás conseguir más y mejores recursos, así como una gestión más eficaz de los mismos. ¿Acaso el transporte de mercancías y viajeros no es una señal de progreso?



▲ **EL FUTURO EN TUS MANOS.** Aunque en muchos momentos «Age of Empires III» se regirá por eventos históricos reales, la posibilidad de cambiar el curso de la historia y del futuro siempre estará ahí.

ñón sueña, alcanza un grupo de unidades, las elimina y ya está. Ahí acaba toda la interacción con el entorno de juego. Pues esto no será sólo así en «Age of Empires III». ¿Por qué? Por la sencilla razón de que Ensemble incluirá simulación física realista en el juego. Para que nos entendamos, imagina que lo mismo que ocurre en un juego de acción –como «Half-Life 2»– cuando hay una explosión, ocurra en una batalla de un juego de estrategia. Objetos volando, chocando, deformándose... Eso es exactamente lo que ocurrirá en el juego de Ensemble ya que, de hecho, «Age of Empires III» usará la misma tecnología en simulación –Havok– que utilizó Valve para crear «Half-Life 2».

IMPACTO VISUAL

Así, las explosiones arrasarán áreas y afectarán a todo lo que allí se encuentre, harán volar estructuras, objetos que podrán dañar otras estructuras, unidades que pueden quedar heridas... Y otro tanto ocurrirá con los barcos, canoas, carromatos, convoyes... ¿Imaginas un combate en alta mar entre galeones piratas y naves comerciales? ¡Algo espectacular!

Además, debes tener en cuenta que «Age of Empires III» será uno de los juegos más impresionantes que hemos visto en el apartado visual, como ya hemos mencionado.

El realismo que alcanzará en todo momento es sobrecogedor y el detalle será realmente fascinante –tan sólo tienes que mirar las pantallas que ilustran estas páginas para hacerte una ligera idea de cómo será.

Por otro lado Ensemble también asegura que la Inteligencia Artificial será radicalmente diferente –y mucho mejor– que la utilizada en «Age of Mythology», lo que ya sólo deja espacio para echar a volar la imaginación y pensar en un título tan revolucionario como el primer «Age», capaz de ofrecer escenas nunca vistas en el género.

Queremos saber más, mucho más sobre «Age of Empires III», pero, de momento, nos tememos que Ensemble tiene planeado haceros esperar, el menos, hasta el E3. ¡Ya estamos deseando volver a verlo! ■ F.D.L.

¿HASTA DÓNDE LLEGARÁ?

» O, LO QUE VIENE A SER LO MISMO, ¿QUIERE ENSEMBLE QUE «AGE OF EMPIRES III» SEA EL MEJOR JUEGO DEL GÉNERO? Nuestra pasión por «Age of Empires» no es un secreto –ni lo pretendemos– y podría inclinarnos a decir que lo puede conseguir. Pero cuando aún queda tanto por descubrir sobre cómo será la versión final del juego lo mejor es mantenerse lo más frío posible. Si las numerosas virtudes de la serie se mantienen, tal y como afirma Ensemble, y las atractivas novedades que se han desvelado se combinan bien con aquellas, no cabe duda de que «Age of Empires III» se puede aupar al rango de clásico. Pese a todo, es demasiado pronto. Quedan importantes incógnitas por despejar.

» ENSEMBLE GUARDA AÚN SECRETOS. No sólo en las opciones de juego, civilizaciones, mecánica y diseño de la gestión de recursos, batallas, interfaz de usuario, etc. sino también en una modalidad sobre la que el mutismo es absoluto, el multijugador. Si «Age of Empires II» llegó donde lo hizo se debió en buena parte a un multijugador fantástico que explotaba a las mil maravillas el diseño de la acción. Pero, excepto confirmar que habrá multijugador, el estudio ha hecho poco más en «Age of Empires III». Queda tiempo para soñar y esperamos ver algo mucho más avanzado en la próxima edición del E3. Por ahora, vuelve a mirar estas pantallas y sonríe.



- Género: **Acción/Sigilo**
- Estudios/Compañía: **Ubisoft Montreal/Ubisoft**
- Distribuidor: **Ubisoft España**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Marzo 2005**
- ***www.splintercell.com***

Splinter Cell Chaos Theory

¡Infíltrate otra vez, Sam!

Vamos a ver, si eres un espía que te mueves en las sombras, ¿cómo has podido esperar tanto para tener un cuchillo y eliminar enemigos en silencio? ¡Ay, Sam! Menos mal que, como dice el refrán, "lo bueno se hace esperar"... ¡pero llega!

LAS CLAVES

- Incluirá nuevas armas, movimientos y habilidades de Sam.
- La calidad gráfica será altísima y mucho mejor que en anteriores juegos.
- El realismo será mucho más elevado que en los otros «Splinter Cell».
- La campaña individual constará de once misiones, más el entrenamiento.
- Incorporará un nuevo modo multijugador cooperativo, además del modo "versus" que ya aparecía en «Pandora Tomorrow».

PRIMERA IMPRESIÓN

Más y mejor para Sam. Gráficos brutales y grandes novedades, con un multijugador total.

Sabemos que te vamos a dar algo de envidia, lo sabemos. Pero es que no podemos dejar de contarte que por fin le hemos puesto las manos encima a una versión jugable del nuevo «Splinter Cell». Sí, ese del que has leído que sería el más real de todos, el que mejores gráficos iba a tener, en el que Sam Fisher estaba incluso más viejo y el que pretende demostrar que todo lo que habíamos visto y jugado hasta ahora es casi una broma... Bueno, es lo que se decía, desde que se presentó por primera vez en el E3 de 2004. Así que, está claro lo siguiente... ¿y es cierto todo eso? La respuesta corta es no. La respuesta larga te la damos en estas cuatro páginas, pero antes te lo aclaramos un poco. No, no es verdad porque va a ser mucho mejor que todo eso que se ha dicho. ¿Estás preparado para descubrir muchos de los secretos de «Splinter Cell»?

¡SAM, QUÉ BIEN SE TE VE!

Al hablar de «Splinter Cell. Chaos Theory», es inevitable comenzar por lo primero que te salta a la vista, aunque no sea, propiamente dicho, la esencia del juego –pero también tiene mucho que ver–. Nos referimos, claro, al apartado visual. Y es que, aunque en esencia toda la base gráfica será similar a los anteriores «Splinter Cell» –ya sabes, la tecnología de «Unreal» y demás– lo que están haciendo en Ubi con este «Chaos Theory» es impresionante. Escenarios, personajes,

«Chaos Theory» quiere ser el mejor de toda la serie «Splinter Cell», desde la calidad gráfica hasta el realismo total

¿A qué se parece?



Pandora Tomorrow
■ El anterior «Splinter Cell» ya incluía un modo multijugador, aunque no tan completo.

Half-Life 2
■ Una referencia directa en calidad visual, a la que quiere imitar «Chaos Theory».

▶ Acción, sigilo y nuevos "juguetes" para tu "splinter cell", como el alucinante camuflaje óptico.



▶ El salto gráfico que se produce en «Chaos Theory» te dejará pasmado delante de la pantalla.

¿Sabías que...

... «Chaos Theory» se empezó a desarrollar en paralelo a los otros «Splinter Cell», pero trabajando con una tecnología gráfica mucho más avanzada?



▶ Tanto en el individual como en el multijugador podrás jugar con el estilo que te de la gana.



▶ Sam tendrá un montón de nuevos ataques para poder dejar fuera de combate al enemigo.



efectos especiales, texturas... todo será tan detallado, tan realista y con un uso de las luces tan alucinante que lo más fácil, según empieces a verlo, es que te quedes embobado mirando a la pantalla, y no te des cuenta de que habrás empezado la partida hasta que te peguen un tiro y te dejen más seco que la mojama. Brutal.

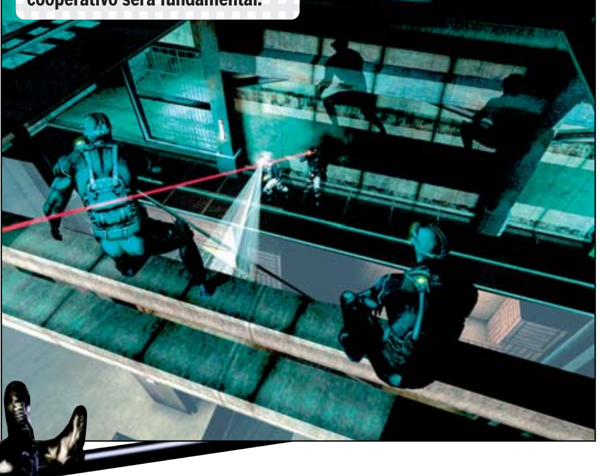
Para que te hagas mejor una idea, basta con tomar como ejemplo al protagonista, Sam. Está hecho con tal detalle que se le notan hasta las arrugas y unas pequeñas canas, que imaginamos le han añadido para mejorar esa sensación de paso del tiempo y de madurez del personaje sobre los anteriores «Splinter Cell».

ACCIÓN PARA TODOS

Otro detalle muy significativo de este «Chaos Theory» será el diseño de la acción. Y te preguntarás "¿pero esto no va de sigilo como los otros?". Pues sí... y no. Vamos a intentar no liarnos demasiado. La versión que hemos podido probar no estaba completa –no todo iba a ser bueno, claro– y sólo constaba de tres misiones del total de 11 (más el entrenamiento) que tendrá la versión final. Pero son más que suficientes para haber comprobado lo que está haciendo Ubi con su nuevo "niño". La acción, estará ahí. El sigilo estará ahí. Pero se han añadido detalles de calidad que lo alejan de los otros «Splinter ▶▶



La coordinación de ataques con tu compañero en el modo cooperativo será fundamental.





La oscuridad seguirá siendo tu mejor aliada para pasar desapercibido. Incluso, aunque estés a centímetros del enemigo.



Éste es un pequeño ejemplo del aspecto que tendrá «Chaos Theory» visualmente. ¡Impresionante de verdad!

LAS MIL Y UNA MANERAS DE "SILENCIAR" ENEMIGOS



SAM SERÁ MÁS DURO. La experiencia acumulada en sus años como espía han permitido a este "nuevo" Sam a utilizar nuevas habilidades para eliminar a los rivales. Una de las más espectaculares será, sin duda, colgarse de una tubería en el techo y ahogar al enemigo.



EL CUCHILLO ES VITAL. El arma "sigilosa" por excelencia es un buen cuchillo de combate. Con él podrás amenazar a enemigos para interrogarlos, quitarlos de en medio sin más miramientos y hasta usarlo como herramienta para abrirte camino por los escenarios.

MATA O SILENCIA. No siempre la eliminación será necesaria para avanzar en las distintas misiones. Podrás, simplemente, dejar KO a los enemigos en vez de matarlos. Son cuestiones algo más sutiles con las que «Chaos Theory» intenta conseguir una implicación emocional del jugador. ¿Qué serás, asesino o espía?

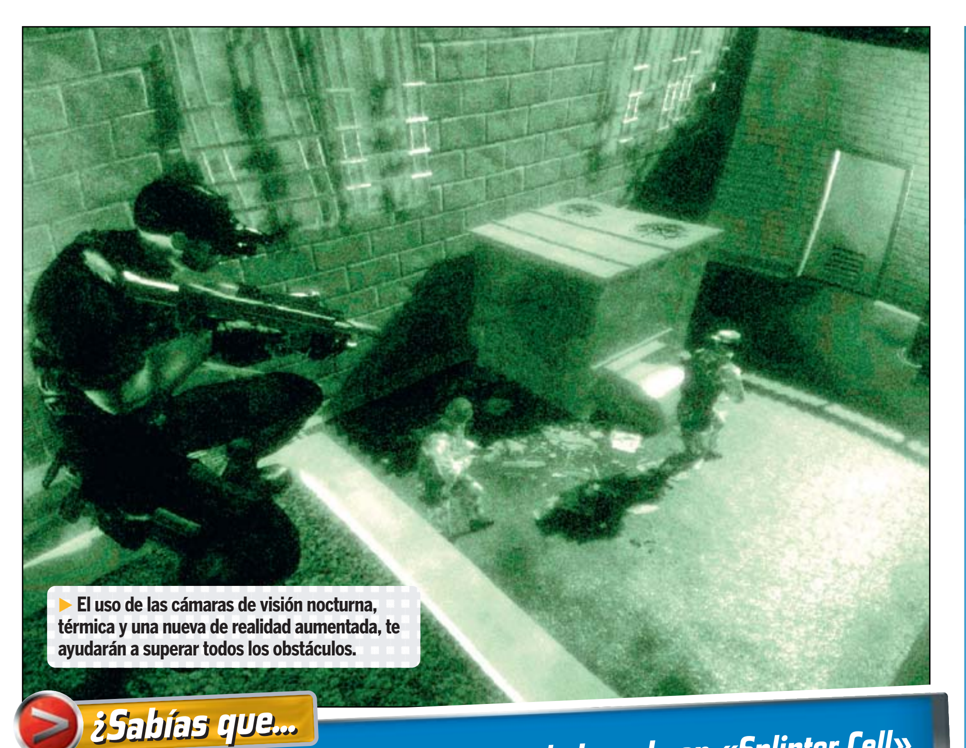
►► Cell». El primer ejemplo es que antes de empezar una misión el juego te dará la oportunidad de elegir equipamiento –armas y gadgets– según el estilo de juego: sigilo, acción directa o una combinación de ambos.

Además, la incorporación de nuevos movimientos y acciones –desarmar, noquear, arrastrar y tirar desde alturas, interrogar a un enemigo amenazándole con el cuchillo, etc.– te permiten avanzar en las misiones con una libertad tremenda y pudiendo solventar los obstáculos de formas tan variadas como imagines.

UN ENTORNO PARA SOÑAR

Y, lo siguiente, es la interacción con el entorno. «Chaos Theory» será, sencillamente, genial en este aspecto. Más ejemplos, en una misión te tienes que infiltrar en un edificio enemigo cuyo diseño es, para que nos entendamos, muy japonés. Paredes de papel y madera, cortinajes, etc. Pues bien, gracias al movimiento de las sombras del enemigo al otro lado de las paredes de papel, puedes esperar el momento oportuno para romperla y agarrarle por el cuello, para su interrogatorio. Y, a partir de aquí, imagina: colgarte por cañerías en el techo y atacar desde arriba, apagar y encender luces –¡incluso velas!– para despistar el enemigo y sorprenderlo... vamos, que «Chaos Theory» intentará llevar a la perfección la fórmula «Splinter Cell» de un modo fascinante. Probablemente, si echabas de menos este tipo de detalles en los anteriores juegos, con esta tercera parte vas a quedar más que satisfecho –si nada se tuerce, claro.

Tendrá más y mejores movimientos, nuevas armas y técnicas de combate, y un modo multijugador impresionante



El uso de las cámaras de visión nocturna, térmica y una nueva de realidad aumentada, te ayudarán a superar todos los obstáculos.

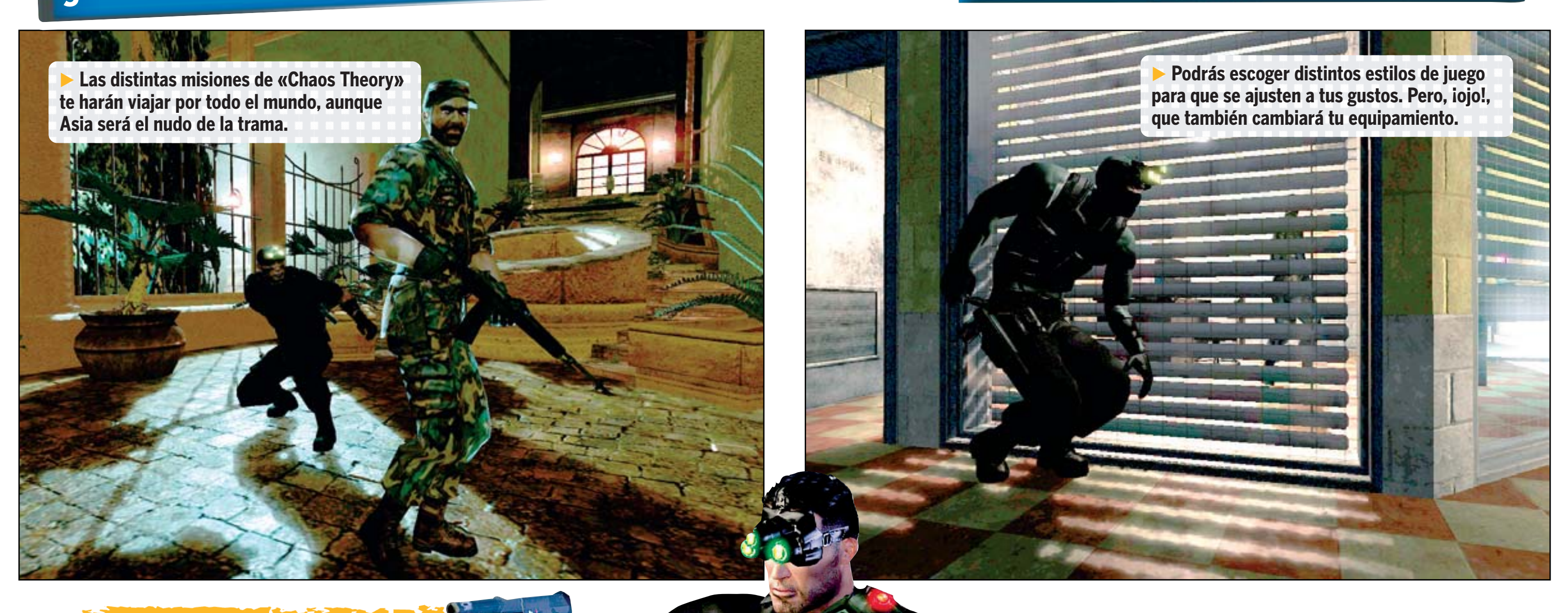
¡SUJÉTAME, QUE VOY A BAJAR!



LA REVOLUCIÓN ESTARÁ EN EL MODO COOPERATIVO. El multijugador de «Chaos Theory» es uno de los puntos de distinción más evidentes en su diseño, con respecto a los anteriores «Spinter Cell». Aunque, por desgracia, en la versión que hemos probado del juego aún no estaba disponible, la información facilitada por Ubi y las demos que se vieron en el E3 dan una idea aproximada de su potencial. Superar obstáculos sólo será posible si ambos jugadores suman sus fuerzas. Podrás ayudar a un amigo a descolgarse por una fachada con una cuerda, o ayudarle a subir a un techado si te utiliza como apoyo. Opciones que permiten soñar con algo grande.

¿Sabías que...

... Tom Clancy ya ha escrito una novela basada en «Splinter Cell» y también se ha empezado a planificar el rodaje de una película?



Las distintas misiones de «Chaos Theory» te harán viajar por todo el mundo, aunque Asia será el nudo de la trama.

Podrás escoger distintos estilos de juego para que se ajusten a tus gustos. Pero, ¡ojo!, que también cambiará tu equipamiento.

Sam Fisher ha cambiado físicamente. La intención es mostrar más experiencia y madurez

Y AÚN, ¿HAY MAS? ¡PUES SÍ!

Pero, lo que de verdad, de verdad va a resultar revolucionario en «Chaos Theory» es lo que, justo, no tenían ni «Splinter Cell» ni «Pandora Tomorrow», el multijugador. Y dirás, no sin razón, que «Pandora Tomorrow» sí lo tenía. Cierto, pero no como el de «Chaos Theory». Aquel utilizaba una modalidad de enfrentamiento directo entre espía y soldado. Muy divertida, pero que no explotaba en su totalidad el espíritu de lo que es «Splinter Cell»... No te quedes a cuadros, que te lo explicamos. «Chaos Theory» incorporará el modo versus de «Pandora Tomorrow» y otro modo ¡cooperativo! que puede ser alucinante. Se trata de que dos espías –dos "splinter cell" como Sam– podréis apoyaros para superar obstáculos (auparos el uno al otro para alcanzar una altura, descolgarte con una cuerda por una pared, con la ayuda de tu compañero...) y resolver el combate contra los soldados enemigos. Pero, claro, ya te lo hemos dicho, la versión que hemos probado estaba incompleta... ¡y no tenía incluido el modo cooperativo! Según los datos facilitados por Ubi –y una demo vista en el pasado E3– lo que te hemos contado es la base de este modo multijugador, pero por ahora nos hemos quedado con las ganas de probarlo –¡maldición!

OSCURIDAD... ¿AMIGA?

En todo caso, no le pierdas la pista a Sam, porque viene cargadito de novedades. Y si a todas las que hemos visto hasta el momento, le unes lo ya comentado de que «Chaos Theory» sigue fiel en todos sus apartados al espíritu de «Splinter Cell», puedes tener dentro de poco un juego realmente exquisito en tus manos, y mucho más variado y completo que ninguno de sus predecesores.

Eso sí, hay que hacer mención de que aún no se conocen los requisitos de hardware de la versión final. Y la verdad es algo "mosqueante" porque lo que hemos visto es impresionante, pero podemos echarnos a temblar pensando en lo que necesitará para funcionar a tope –que es como de verdad lo disfrutarás–. Veremos si Sam no oculta algo en la oscuridad... ■ **F.D.L.**



- Género: **Rol online**
- Estudios/Compañía: **Blizzard/Vivendi**
- Distribuidor: **Vivendi**
- Idioma: **Inglés (textos y voces)**
- Fecha prevista: **11 de febrero**
- ***www.worldofwarcraft.com***

LAS CLAVES

- Rol online ambientado en el universo de la serie «Warcraft».
- Podremos elegir entre ocho razas diferentes y otras tantas clases de personaje.
- El gigantesco mapa del juego está dividido en 37 enormes regiones.
- Podremos elegir un tipo de servidores en los que no será necesario combatir contra jugadores.
- El juego no estará traducido.
- Habrá que pagar una cuota mensual de unos 12 euros.

PRIMERA IMPRESIÓN

El futuro del rol online. Por su enorme calidad parece llamado a marcar un antes y un después.

World of Warcraft

La revolución online

Si «Warcraft» redefinió la estrategia, el inminente «World of Warcraft» lleva camino de hacer lo propio con el rol online. Preguntadle si no a los americanos, que llevan dos meses enchufados y no lo sueltan ni para ir al baño...

Después de que su lanzamiento en Estados Unidos haya batido todos los récord, con 600.000 unidades vendidas en menos de dos meses, «World of Warcraft», el juego de rol online persistente de Blizzard, ultima todos los detalles en preparación de su inminente presentación en Europa. La expectación que se ha creado en nuestro país alrededor de él es enorme. Pero si tú no has sido uno de los afortunados en obtener una cuenta en la beta, no tienes que preocuparte; nosotros lo hemos probado a fondo y te vamos a contar con todo detalle lo que puedes esperar de esta genialidad de Blizzard.

PRIMEROS PASOS

Como en todos los juegos de rol, lo primero que hemos de hacer en «World of Warcraft» es crearnos un personaje. Como indica su título, el juego estará ambientado en el mismo mundo en el que se desarrollaba la serie «Warcraft» original, Azeroth, y, por lo tanto, volveremos a encontrarnos con las mismas razas que poblaban aquél y, cómo no, con el eterno enfrentamiento entre orcos y humanos, entre la Horda y a Alianza, bandos entre los que tendremos que optar antes de poder empezar a jugar. Si elegimos jugar en la Alianza, podremos crear un humano, un gnomo, un enano o un elfo nocturno. Si lo hacemos con la Horda nuestro personaje podrá ser

El mundo de Azeroth te espera. Ponte en la piel de uno de sus habitantes y crece hasta convertirte en una leyenda

¿A qué se parece?



Everquest 2

■ Comparte la ambientación fantástica y unas dimensiones similares.

Lineage II

■ También se hace un gran hincapié en los enfrentamientos entre jugadores.



▶ La ambientación reproducirá el universo Warcraft. Incluso podemos encontrarnos con sus protagonistas.

▶ Usar un objeto será sencillo. Todo el juego será muy intuitivo.

▶ Muchas de las misiones serán difíciles para cumplirlas solo. Busca amigos...

¿Sabías que...

... El cazador fue la clase más complicada de desarrollar y fue la última en introducirse, apenas un mes antes del lanzamiento americano?



▶ Cada clase de personaje tiene sus propias características. El cazador, por ejemplo, puede capturar y amaestrar animales.

▶ Las monturas no son sólo una forma de viajar rápido, también representan un símbolo de estatus social.

un orco, un tauren, un troll o un muerto viviente. Evidentemente cada raza tendrá sus propias habilidades especiales.

Una vez elegida la raza, tendremos que elegir la clase de nuestro personaje, de entre las ocho que pondrá a nuestra disposición el juego. Así, podremos elegir entre ser un guerrero, un mago, un clérigo, un ladrón, un paladín, un chamán, un warlock o un cazador. La diferenciación entre las clases es total, pues todas ellas tendrán una enorme cantidad de habilidades especiales, hechizos y poderes que las hacen completamente diferentes entre sí.

Por último, con la raza y la clase seleccionadas, sólo nos quedará para empezar a jugar individualizar a nuestro personaje y elegir el tipo de servidor en el que queremos jugar. Y es que «World of Warcraft» nos permitirá jugar tanto en servidores PvP (Player vs Player), en los que los jugadores podrán atacar o ser atacados por los jugadores del bando contrario en cualquier momento, como en lo PvE (Player vs Environment), en los que los combates se producirán sobre todo con los enemigos controlados por el juego.

FORJA TU LEYENDA

«World of Warcraft» es, ante todo, un juego de rol, y eso quiere decir que nuestro objetivo será mejorar las habilidades ▶▶



En todas las ciudades habrá un banco en el que depositar los objetos.



Podremos consultar un mapa de la región en la que estemos.

CAMINANTE... SÍ QUE HAY CAMINO

LAS DISTANCIAS NO SON PRECISAMENTE CORTAS EN «WORLD OF WARCRAFT». Afortunadamente el juego pone a nuestra disposición medios para que los desplazamientos más largos se nos hagan llevaderos. El primero de ellos son las monturas: al llegar a nivel 40 todos los personajes pueden comprar una animal, diferente para cada raza, que les llevará de un lugar a otro a un 60% más de la velocidad normal. Su precio, eso sí, es de cien monedas de oro, o sea, una pasta.

EL QUE NO CORRE... VUELA. Cuando queremos viajar de una región a otra y la montura no nos resulta lo suficientemente rápida podemos usar las "líneas aéreas". Sí, tal cual suena, porque entre todas las regiones del juego hay un puesto de criaturas voladoras que por un módico precio nos llevan de forma automática a las regiones vecinas. Tan ricamente.





El control será muy sencillo: todo se manejará con una combinación de botones y accesos directos.



La muerte será un suceso común y a menudo estaremos recorriendo el mapa como fantasmas. Por suerte, resucitar no nos costará nada.

►► y características de nuestro personaje a base de ganar puntos de experiencia. Esto lo podremos hacer combatiendo con los múltiples enemigos que pueblan las tierras de Azeroth o bien realizando las misiones que nos encargarán sus habitantes.

Estas misiones, tan variadas como puedas imaginar, serán el verdadero motor del juego, pues nos llevarán de un lugar a otro, realizando todo tipo de tareas, desde las más sencillas hasta las gestas más épicas, mientras irán desgranando diferentes argumentos e historias que nos introducirán más y más en el maravilloso universo «Warcraft».

Por supuesto, también habrá otra forma de hacer que nuestro personaje sea más poderoso, y será a través de su equipo: armas, armaduras, pociones, pergaminos y todo tipo de objetos que generalmente conseguiremos de los cadáveres de las criaturas derrotadas o como recompensa por las misiones realizadas, pero que también podremos comprar a los numerosos vendedores repartidos por el juego o que incluso podremos fabricar nosotros mismos. Y es que «World of Warcraft» incluirá una amplia variedad de profesiones que podremos elegir para nuestro personaje. En total serán ocho habilidades primarias (a elegir dos), y tres secundarias. Todas estas profesiones no sólo individualizarán aún más nuestro personaje, sino que nos permitirán realizar todo tipo de objetos para utilizar, vender, etc...

> *La variedad de razas y clases, así como el abrumador tamaño de sus mapas hacen de este un juego gigantesco*

UN MUNDO POR DESCUBRIR

A medida que subamos de nivel llegará un momento en el que la región de Azeroth en la que comenzamos a jugar se nos que-

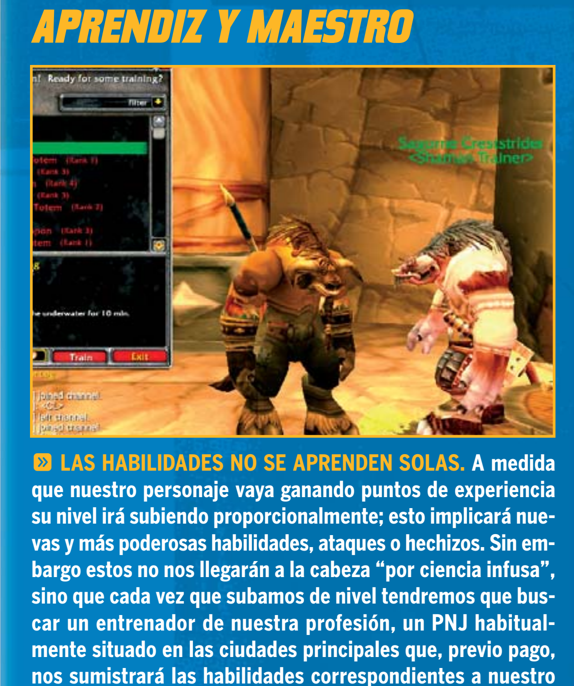


▶ Elige entre ocho razas y otros tantas clases y vive el enfrentamiento entre la Horda y la Alianza.

¿Sabías que...

... El juego vendió en EEUU 250.000 ejemplares en su primer fin de semana y ha llegado a los 600.000 en menos de dos meses?

APRENDIZ Y MAESTRO



LAS HABILIDADES NO SE APRENDEN SOLAS. A medida que nuestro personaje vaya ganando puntos de experiencia su nivel irá subiendo proporcionalmente; esto implicará nuevas y más poderosas habilidades, ataques o hechizos. Sin embargo estos no nos llegarán a la cabeza "por ciencia infusa", sino que cada vez que subamos de nivel tendremos que buscar un entrenador de nuestra profesión, un PNJ habitualmente situado en las ciudades principales que, previo pago, nos sumistrará las habilidades correspondientes a nuestro nuevo nivel. El mismo procedimiento se aplica para las profesiones, en las que tendremos que buscar un maestro.



▶ Todas las razas contarán con una capital en la que se puede comprar y vender de todo.



▶ El intercambio de objetos entre los jugadores es constante y habrá casas de subastas de altísimo nivel.

dará pequeña y no tendremos más remedio que viajar en busca de mayores aventuras. Y es que el mundo del juego se encontrará dividido en 37 provincias, repartidas entre dos continentes, que ofrecerán un nivel de desafío progresivo.

Todas estas regiones tendrán ambientaciones diferentes entre sí y su tamaño será sencillamente gigantesco. El resultado será un mundo mastodóntico, casi imposible de abarcar. Afortunadamente, contaremos con medios de transporte para desplazarnos, como monturas.

LA CUESTIÓN TÉCNICA

Lo cierto es que, a pesar de tratarse de una Beta, el contenido y la calidad de «World of Warcraft» nos deja muy poquitas dudas, aunque sólo sea porque el juego ya está en marcha en Estados Unidos, donde, además, ha tenido una acogida arrolladora.

Faltan, es cierto, algunas cosas por incluir que se han prometido para futuros parches, como los campos de batalla en los que los jugadores puedan formar ejércitos para combatir unos contra otros, pero con lo que tiene ahora mismo dentro, el juego ya garantiza la diversión durante meses.

Más preocupantes son los posibles problemas con los servidores, que en los cuatro primeros días de vida del juego en EEUU literalmente se desbordaron. También existe el peligro de que no lleguen unidades suficientes como para cubrir la enorme demanda. En Micromanía pensamos que Blizzard habrá aprendido de la experiencia americana y que el lanzamiento europeo se producirá sin mayores sobresaltos. Y si esto es así finalmente, y si tenemos en cuenta la calidad que atesora, «World of Warcraft» puede pulverizar todos los récords españoles en cuanto a juegos online. ¿Estáis impacientes? Pues deberíais estarlo... ■ **J.P.V.**

La enorme cantidad de misiones aseguran que todo el mundo tendrá una experiencia de juego a su medida



- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Mad Doc / Sierra**
- Distribuidor: **Vivendi**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Marzo 2005**
- ***www.empireearth.com***

Empire Earth II

Evolucionar o perecer

Hay cosas que no tienen precio. Y si no, imagina la cara de tus enemigos, armados con lanzas y arcos, al verte aparecer con tanques y aviones supersónicos... ¿Que eso es imposible? Ay, amigo, muy pronto lo has dicho.

LAS CLAVES

- Abarcará un período histórico de más de 10.000 años de historia.
- El número de unidades (de tierra, mar y aire) y edificios será enorme.
- Incluirá un sencillo sistema para automatizar la gestión de recursos y el movimiento de tropas.
- Las opciones diplomáticas permitirán realizar complicadas alianzas.
- Podremos jugar con hasta 14 civilizaciones distintas, con sus unidades, bonus y edificios específicos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Muy completo. **Estrategia clásica en tiempo real con muchas opciones y una pinta genial.**

En su momento, «Empire Earth» fue todo un bombazo. Se convirtió en uno de los buques insignia del mundo de la estrategia histórica, dando el gran salto a las tres dimensiones y logrando, entre otras cosas, que muchos jugadores se animaran a "probar" el género. Evidentemente, tuvo mucho que ver en su éxito que detrás estuviera la sabia mano de Rick Goodman –uno de los gurús de la industria, de esos que convierten en oro todo lo que tocan– tras haber participado en el desarrollo de la serie «Age of Empires».

Pero han pasado casi cuatro años y los chicos de Mad Doc –los mismos que hicieron la expansión de «Empire Earth», síson ahora los responsables de la segunda parte del clásico. Así que... ¿qué puedes esperar de «Empire Earth II? ¿Un gran salto? ¿Algo radicalmente nuevo? ¿Más de lo mismo? ¿Ni fu ni fa?

Uno de los pesos pesados de la estrategia en tiempo real vuelve con más opciones y posibilidades que nunca

¿A ti la estrategia histórica como que no...? Pues si sigues en estas páginas descubrirás lo que te espera... Y, francamente, lo que hemos visto promete un juego de estrategia en tiempo real muy respetuoso con los principios básicos del género (gestionar recursos, construir edificios, desarrollar tecnología y fabricar unidades militares para merendarte al contrario) pero con importantes innovaciones que mejoran, y mucho, la jugabilidad.



¿A qué se parece?

Civilization III

■ Aunque el sistema de juego es distinto también recorremos toda la historia de la Humanidad.

Rise of Nations

■ Estrategia histórica en tiempo real pero también con conceptos avanzados como la diplomacia.

▶ Tendrás que recoger recursos, levantar edificios y dirigir a tus tropas a lo largo de 10.000 años.



▶ Las unidades navales y aéreas serán claves.

¿Sabías que...

...el juego se estrenó en los World Cyber Games de San Francisco en 2004, con un pequeño torneo amistoso multijugador?

▶ Podremos automatizar la recogida de recursos.



▶ Los héroes y los líderes jugarán un gran papel en las batallas, aumentando las estadísticas de las tropas.

FRONTERAS POLÍTICAS

La primera novedad, y quizá la más importante, es el concepto de territorio. En «Empire Earth II» el mapa estará dividido en distintas extensiones de terreno. Nuestro bando controlará al menos uno de esos trozos, lo mismo que las facciones enemigas o neutrales. El resto de los territorios permanecen vírgenes, esperando que alguien los reclame. Y las ventajas de hacerlo son muchas, ya que la posesión de un territorio implica que sólo su dueño puede construir edificios y recoger recursos en él.

Y esto nos lleva a otra de las novedades: su sistema diplomático. Podremos llevar a cabo complicadas alianzas con las facciones en litigio, estableciendo las condiciones de los acuerdos, entre las que se incluyen derechos de paso, tributos, concesiones de explotación, etc...

«Empire Earth II» nos obligará, como se ve, a controlar enormes extensiones de terreno, a vigilar los movimientos políticos de nuestros enemigos y a movilizar nuestros recursos diplomáticos. Y con este panorama, ¿quién tiene tiempo de ponerse a recoger recursos? Pues, hombre, los chicos de Mad Doc también han pensado en eso...

GESTIÓN AUTOMATIZADA

El juego está lleno de herramientas orientadas a simplificar y automatizar las tareas de mi- ▶▶



TRES CORONAS DE PODER



LA SUPREMACÍA CIENTÍFICA. El premio por ser el más avanzado irá mucho más allá de disponer de mejores unidades y edificios, de tal manera que el jugador que antes investigue todas las tecnologías de uno de los tres campos (economía, militar, imperial) podrá seleccionar uno de los bonus disponibles, que disfrutará durante un periodo de tiempo y que le darán una ventaja considerable (por ejemplo, hay un bonus que permite fabricar unidades militares en menos tiempo y a menor coste, otro que aumenta la producción, etc...). Incluso uno de los modos del multijugador consiste en alcanzar y mantener las tres coronas antes que el contrario.

UN VIAJE POR LA HISTORIA



◀ **CHOQUE DE CIVILIZACIONES.** Las 14 civilizaciones incluidas compartirán en lo esencial unidades, edificios y tecnologías, pero cada una de ellas tendrá tres unidades específicas (repartidas en las distintas eras) y algunos bonus especiales para los jugadores más avanzados.



◀ **LAS MARAVILLAS.** En la mejor tradición de los juegos de estrategia histórica, también se incluirá la posibilidad de construir maravillas, mucho más asequibles de lo que suele ser habitual en el género, y muy interesantes en términos estratégicos por las ventajas que permitirán obtener.



▶ Te sorprenderás del avance tecnológico de tu civilización. Estos hombres, no hace mucho, luchaban con palos y piedras.



▶ Las coronas tecnológicas proporcionarán importantes ventajas en el combate.



▶ Las estaciones irán cambiando y afectarán a la producción de recursos y a las unidades.

¿Sabías que...

...se ha puesto especial énfasis en las unidades navales y aéreas, que en este juego tienen gran importancia estratégica?

▶▶ crogestión. La más útil es la que permite asignar el número de trabajadores que quieres que recojan cada uno de los recursos con un simple clic de ratón, sin tener que ir uno por uno, pudiendo incluso destinar obreros a reparar edificios o construir granjas.

Pero hay muchas más: el sistema de minicámaras para no perder detalle de lo que pasa en varios sitios a la vez; las opciones para automatizar el comportamiento de las unidades ("explora el territorio" o "explora y destruye"); la posibilidad de diseñar planes generales de guerra, e incluso de compartirlos con los aliados; la opción de que cada edificio produzca automáticamente según los recursos disponibles... En resumen, que en «Empire Earth II» parece que están empeñados en que complicar el sistema de juego no signifique necesariamente perder jugabilidad.

Así las cosas, el jugador podrá concentrarse en lo que le interesa: las tropocientas unidades disponibles. Y es que como no podía ser de otra forma en este juego que pretende ambientarse en un periodo que abarca "toda la historia de la humanidad", las unidades y edificios incluidos son legión. A lo largo de las 15 épocas podrás controlar desde soldados armados con mazas y arcos hasta cazas y submarinos nucleares. Empezarás recogiendo frutas silvestres y acabarás construyendo minas de uranio y refinerías de petróleo. El aspecto de los edificios irá cambiando a medida que avances y verás cómo tus empalizadas de madera se convierten en campos de energía casi indestructibles.

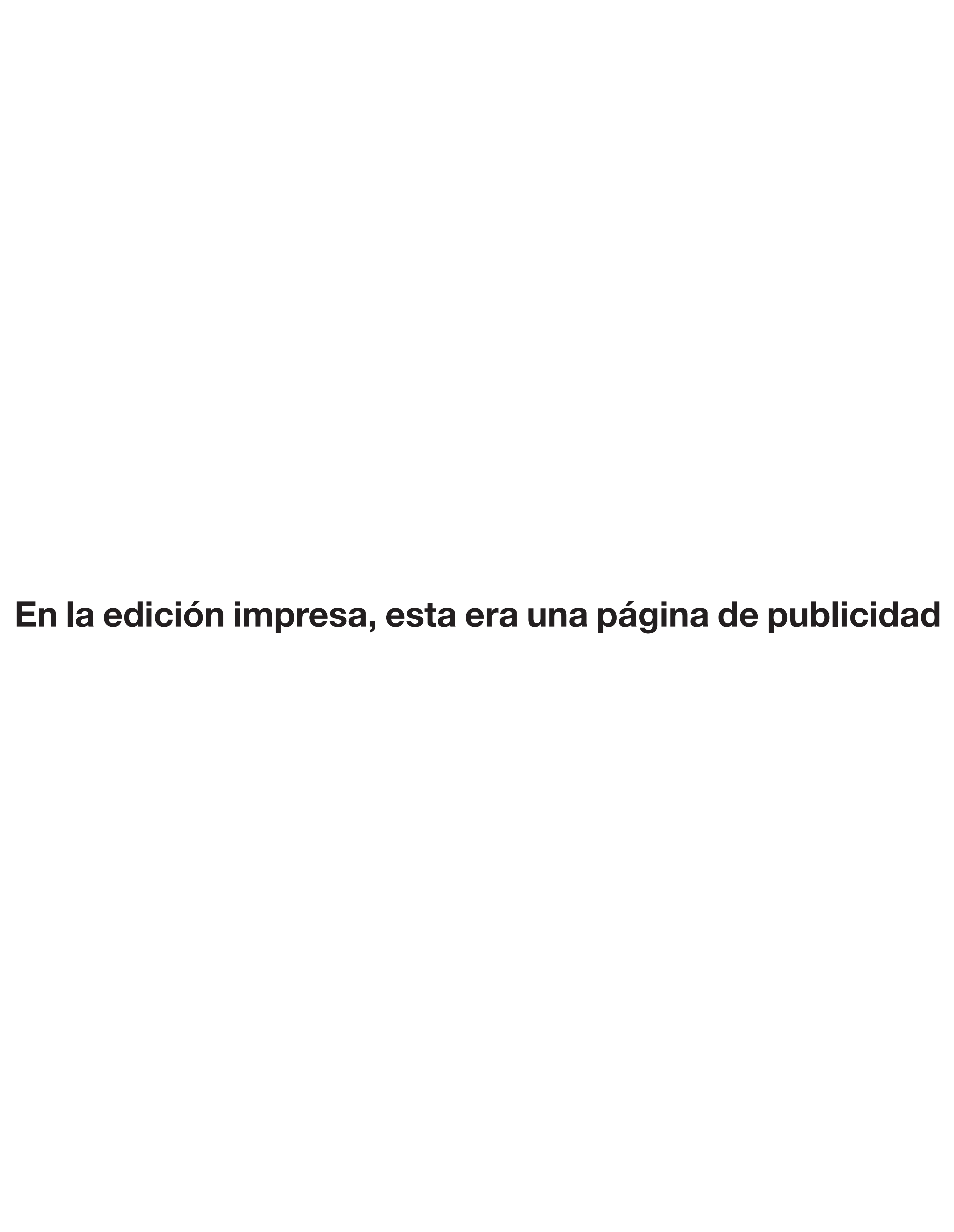
Pero la evolución no sólo servirá para tener mejores armas. El juego ofrecerá premios (bonus especiales) para aquellos jugadores más avanzados en cada uno de los tres campos.

Para el modo individual hay tres campañas (EEUU, Corea y Alemania), situadas cada una en un periodo de la historia. Además, se incluirá la posibilidad de jugar batallas famosas o de configurar a nuestro gusto una partida en el modo escaramuzas y jugar con cualquiera de las 14 civilizaciones incluidas, cada una de ellas con sus unidades, edificios y bonus específicos.

Estamos ante un proyecto muy ambicioso, que pretende recoger lo mejorcito de la estrategia en tiempo real y ponerlo a disposición de los aficionados al género, con más opciones que nunca y sin perder ni un ápice de jugabilidad. Y es que no siempre lo mejor es lo más original. No lo pierdas de vista. ■ **L.E.C.**



Las herramientas para automatizar la gestión permitirán concentrarse en las opciones más estratégicas del juego


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Act of War

¡La guerra ha estallado en tu calle!

Las guerras que mezclan intereses económicos y el control del petroleo no son, por desgracia, ninguna ficción. Pero imagina que el escenario cambiara y los bombardeos se trasladaran a las ciudades occidentales. Asusta, ¿verdad?

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Eugen Systems/Atari**
- Distribuidor: **Atari Ibérica**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Primavera 2005**
- ***www.atari.com/actofwar***

LAS CLAVES

- La acción se situará en un futuro cercano y mezcla datos ficticios con escenarios reales.
- La campaña ofrecerá la lucha entra tres bandos principales: el ejército USA, la fuerza antiterrorista Talon y los terroristas del Consorcio.
- Las unidades podrán acumular experiencia durante la campaña.
- Todo el guión del juego se desvelará en secuencias de vídeo con actores reales.
- Incluirá varios modos multijugador, con un máximo de ocho usuarios simultáneos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Un atractivo y realista giro en el género. Estrategia militar con un gran impacto visual.

Londres está en ruinas, Washington arde por los cuatro costados y edificios tan conocidos como el Capitolio, la Casa Blanca o el Palacio de Buckingham han sido tomados al asalto. El "mundo libre" –o la sociedad occidental, como prefieras llamarla– está a punto de sucumbir en un conflicto global controlado por terroristas. El mundo entero está envuelto en una guerra de proporciones colosales con un enemigo que está en todas partes y en ninguna. Las fronteras se vuelven borrosas y no hay un claro país agresor al que atacar. La razón es que los terroristas se hacen llamar el Consorcio pero nadie sabe qué buscan, quiénes son ni cuáles son sus objetivos, excepto, claramente, provocar el caos a escala mundial.

Semejante panorama es como para poner los pelos de punta al más pintado, pero lo "bueno" es que sólo se trata de un juego desarrollado por Eugen Systems que estará listo en breve.

Eso sí, lo peor de esta historia, la base de lo que será «Act of War. Direct Action», es que cuando escarbas un poco descubres que mezcla de manera aterradora hechos de la vida real con unos argumentos de "política-ficción" que no parecen demasiado descabellados y que podrían, en un futuro no muy lejano, ser hasta factibles.

> **Ficción y realidad se unen para mostrar un conflicto bélico imaginario, pero posible, en un futuro muy cercano**

¿A qué se parece?



Ground Control II

■ También ofrece uno de los mejores entornos 3D que se han visto en un juego del género.

C&C Generals

■ La ambientación realista del conflicto que recrea lo sitúa en la misma línea de «Act of War».

▶ La guerra por el control del petroleo es el desencadenante de la acción en la realista y espectacular propuesta de «Act of War».



▶ El juego mezcla la ficción con la realidad de una guerra posible.

¿Sabías que...

... el guión de «Act of War» está basado en una novela del mismo nombre, que se publicará esta primavera al mismo tiempo que el juego?

▶ Tanques, aviones, bombas... ¡esto no hay ciudad que lo resista!



▶ Las calles de las ciudades de Estados Unidos han sido tomadas al asalto por los terroristas. Tú tendrás que "limpiarlas".

LA ESTRATEGIA DEL TERROR

Este guión podría ser perfectamente válido para cualquier tipo de juego en muy distintos géneros. Pero en Eugen se declaran fans acérrimos de la estrategia y, hasta la fecha, todos sus proyectos han ido en esa línea. Sin embargo, la impresión que nos ha quedado de la primera versión jugable de «Act of War» es que se trata de un juego que, cumpliendo a rajatabla las reglas no escritas del género, no se parece a ningún otro. El primer punto de ruptura con la mayoría de títulos de estrategia es, claramente, el guión. La historia evoluciona de lo ya comentado hacia hechos escalofriantes.

Detrás del Consorcio se encuentran las principales compañías petrolíferas del mundo, que se asocian en secreto para conseguir el dominio global de la producción y distribución de crudo. Pero la cosa se desmanda cuando para proteger sus intereses provocan atentados terroristas contra los Estados Unidos. Estos, en respuesta, activan la Talon Force, un equipo de elite preparado para combatir el terrorismo, y la que se lía a continuación es de órdago: asalto al Senado americano y secuestro de políticos, bombardeos de ciudades, atentados contra casas reales europeas... Vamos, una guerra mundial en toda regla, que nadie sabe cómo ni cuándo puede acabar. ▶▶

ESTO ME SUENA...



¿QUÉ PUEDE SER MÁS REALISTA QUE LA VIDA REAL? Uno de los principales objetivos de Eugen con el desarrollo de «Act of War» es ofrecer un escenario que pueda ser considerado como real, o posible, en un futuro conflicto bélico. Y nada más real que situar la pavorosa acción del juego en ciudades tan conocidas como las capitales de los países más importantes del hemisferio occidental (Washington, Londres, etc.). Además, la conexión con la desgraciada situación actual en países como Irak, con el conflicto que tiene como telón de fondo el control de la producción y distribución del petroleo no es algo casual. ¿Podría darse esta situación en la vida real...?

EL PODER ESTÁ EN LA TECNOLOGÍA BÉLICA



◀ **EL EQUILIBRIO DE PODER** definirá la acción de «Act of War». Los tres bandos en conflicto –Fuerza Talon y ejército en un lado y el Consorcio en el otro– poseen un armamento de potencia muy similar, aunque los terroristas utilizan materiales procedentes de Rusia, EE.UU. y Alemania.



◀ **LOS PROTOTIPOS** se unen al armamento real en todas las unidades que puedes controlar en «Act of War», tanto en vehículos, artillería o armas ligeras. Aunque los diseñadores se han permitido licencias, todo en el juego se basa en armas y proyectos reales y hasta experimentales.



▶ En «Act of War» cualquier estructura, civil o militar, será un objetivo posible. Tan terrible como la guerra más real.



▶ Los distintos escenarios del juego te obligarán a plantear tácticas muy variadas.



▶ Tu propia ciudad podría tener este aspecto en un futuro cercano. ¿A que da miedo?



¿Sabías que...

... muchos de los prototipos de armas y vehículos que aparecen en el juego se basan en proyectos militares reales?

▶▶ REAL Y REALISTA

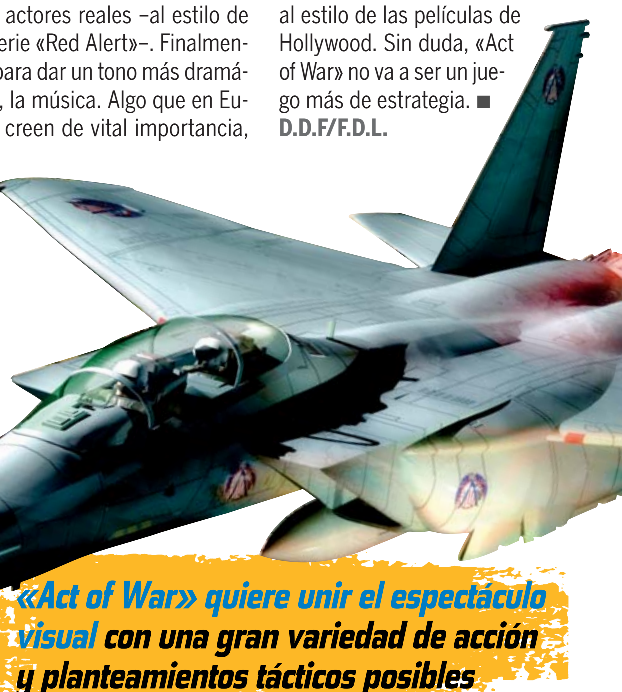
La historia de «Act of War», con un tufillo a realidad pavoroso, da paso a un juego que, al tiempo, puede ser tan realista como sus premisas. Esto viene dado por el diseño de la acción, un entorno de juego con una calidad gráfica y un detalle que puede rayar lo obsesivo –si la versión final del juego se mantiene en la misma línea de la primera beta que hemos jugado– y unas unidades que mezclan armas y tecnología bélica real con proyectos y prototipos que, actualmente, existen en un estado teórico de desarrollo. Algo impactante.

De todos modos, en Eugen tampoco quieren pasarse de la raya y afirman, con toda naturalidad, que pese al trasfondo del guión «Act of War» no pretende ser un simulador ni un documental bélico. Quiere ser, sencillamente, un juego. Un gran juego, eso sí, en el que prime la diversión ante todo y en el que sus diseñadores admiten que se han tomado las licencias necesarias para cumplir este objetivo.

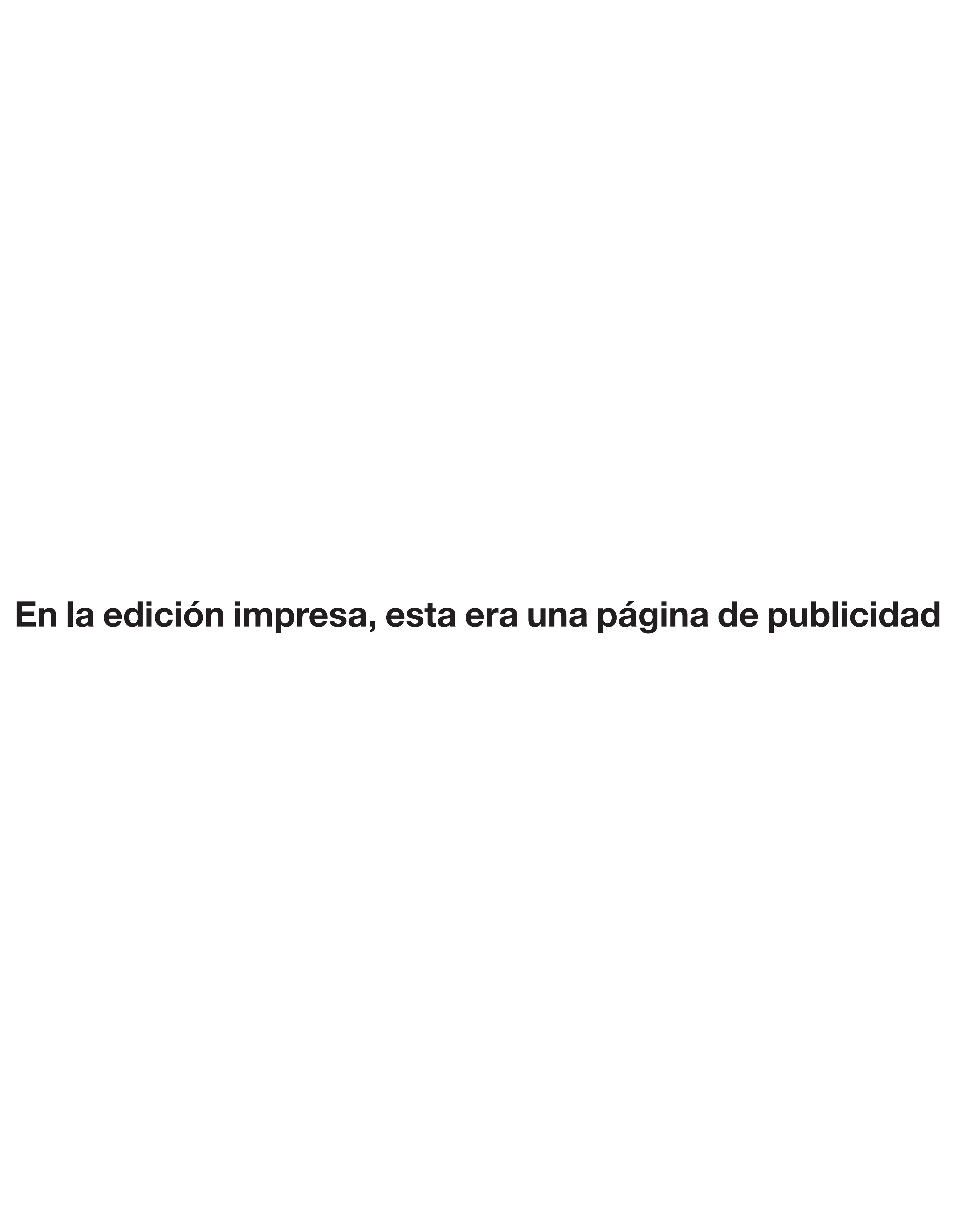
DIVERSIÓN Y TÁCTICA

No es menos cierto que el otro gran objetivo de Eugen es ofrecer al jugador una profundidad de planteamientos y una libertad de acción considerable. Para ello se están esforzando especialmente en el trabajo en distintas direcciones. Por un lado, la Inteligencia Artificial. Las unidades podrán reaccionar de forma muy realista y, además, podrán acumular experiencia de una misión a otra. De este modo podrás manejar ejércitos que, con pocos efectivos, puedan ser muy eficaces.

Un segundo apartado es la ambientación. No se trata sólo de potenciar el realismo desde el punto de vista del diseño gráfico, con escenarios sacados de la vida real, sino que para impulsar este aspecto las secuencias cinemáticas que desvelarán toda la trama estará grabadas en vídeo con actores reales –al estilo de la serie «Red Alert»–. Finalmente, para dar un tono más dramático, la música. Algo que en Eugen creen de vital importancia, al estilo de las películas de Hollywood. Sin duda, «Act of War» no va a ser un juego más de estrategia. ■
D.D.F/F.D.L.



«Act of War» quiere unir el espectáculo visual con una gran variedad de acción y planteamientos tácticos posibles


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

- Género: **Aventura**
- Estudios/Compañía: **MC2/Microïds**
- Distribuidor: **Virgin Play**
- Idioma: **Castellano (textos, voces por confirmar)**
- Fecha prevista: **Marzo 2005**
- ***www.stilllife-game.com***

Still Life

Los asesinatos del hombre-cuervo

Si fueras del FBI, lo último que se te ocurriría es pedir ayuda al abuelo para que atrape a un asesino que buscas, sobre todo si lleva unos años muerto. Pero eso es lo que hace la protagonista de «Still Life» y, oye... parece que funciona.

LAS CLAVES

- Debes resolver casos paralelos en épocas distintas (Praga años 20 y Chicago actual), que exigen cambiar la forma de investigar.
- El uso de objetos y la búsqueda de pistas son claves para avanzar.
- Es un juego para adultos: las escenas macabras y los tacos escandalizarán a más de uno...
- Los diálogos usan un original sistema de preguntas personales o profesionales.
- Los personajes tienen vida propia y se mueven libremente.

PRIMERA IMPRESIÓN

Toda la tensión de un "thriller" policíaco condensada en una aventura de estilo clásico. Apetecible.

Si crees que todas las personas mayores se dedican a jugar a la petanca o a pasar las mañanas contemplando cómo abren zanjas en la calle, estás equivocado: mira al abuelo de Victoria McPherson, la protagonista de «Still Life». Allá en los años veinte fue un prestigioso detective y, aunque ya lleva unos años muerto, Victoria ha decidido pedirle ayuda para resolver una serie de macabros asesinatos.

No pienses mal, no se trata de recurrir a la bruja Lola. Al leer los informes del abuelo, el juego retrocede en el tiempo y te permite tomar el control del joven Gus McPherson. ¿Que de qué sirve? pues... de mucho, porque la joven victoria encontrará, en un caso que su abuelo resolvió setenta años atrás, numerosas coincidencias con el que ella investiga. Así, alterándose la aventura entre las dos épocas, podrás ir atando cabos para dar con el "hombre-cuervo", quien está detrás de todo.

LAS PISTAS SON LA CLAVE

El diseño de «Still Life» es el de una aventura de corte clásico. Mediante la exploración, recogida y uso de objetos y el análisis de pistas, irás descubriendo nuevos escenarios, personajes y sospechosos. Y, para facilitar la exploración de los escenarios opta, casi siempre, por una perspectiva en tercera persona.

Este proyecto viene desarrollándose con el mismo motor gráfico e interfaz de «Syberia 2», así que si eres un fan del género, ya sabes lo que te espera: unos detalladísimos fondos en 2D, dignos de figurar en un museo, personajes en 3D dotados de



¿Sabías que...

...el abuelo de la protagonista, Gus McPherson, es a su vez el protagonista de otra aventura, «Post Mortem»?

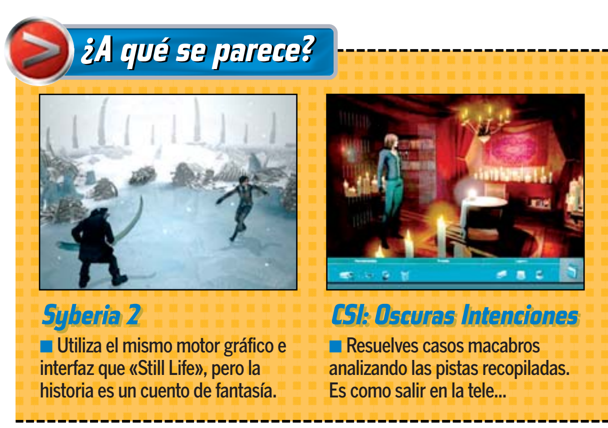


Una aventura para mayores de edad: las escenas "duras" y las palabrotas serán habituales a lo largo de todo el juego.




Usando curiosos instrumentos como los filtros de luz, podrás descubrir pistas ocultas y fotografiarlas. Muy profesional.

¿A qué se parece?



Syberia 2
Utiliza el mismo motor gráfico e interfaz que «Still Life», pero la historia es un cuento de fantasía.

CSI: Oscuras Intenciones
Resuelves casos macabros analizando las pistas recopiladas. Es como salir en la tele...



Los diálogos se tantean con el ratón para elegir el tipo de pregunta.



Las escenas del crimen contienen pistas pero serán bastante explícitas.

Prepárate a usar las herramientas de los buenos detectives para encajar las pistas que llevan al asesino en serie

animaciones muy naturales y un sencillo interfaz con el que podrás coger y usar objetos, y entablar conversaciones con los personajes.

Pero además, «Still Life» pretende aportar algunas novedades, comenzando por su carácter adulto. Podría decirse que, mientras juegas con Victoria, el juego va a ser una mezcla de las series «C.S.I.» y «Expediente X», en donde tienes que buscar pistas y usar sofisticadas herramientas –como filtros de luz o disolventes químicos– para obtener evidencias y poder sacar las conclusiones que te permitan avanzar en la aventura.

INVESTIGAR EN EL PASADO

Por supuesto, el abuelo Gus, allá por los años 20, no podrá disponer de las herramientas con las que se ayuda su nieta, así que deberá buscarse la vida a base de interrogar malhechores y espiar furtivamente desde las esquinas... Lo que, sin duda, tiene también su encanto.

Nos ha gustado especialmente el sistema de conversación: con el botón izquierdo del ratón eliges una pregunta personal y, con el derecho, una profesional. Así podrás llevar al personaje al terreno que quieras, y decidir el nivel de pistas que quieres obtener. Claro que hay que ir con cuidado de no presionarle más de la cuenta o nos quedaremos sin escuchar sus confidencias. También sobresale la cuidada ambientación, gracias a las sombras en tiempo real y los efectos de luz y niebla.

A falta de confirmar algunos detalles como el doblaje, estamos ante un título prometedor que merece la pena no perder de vista... salvo que no te guste pasar demasiado tiempo en la "morgue"... ¿Tendrás lo que hay que tener para ser un buen detective del FBI? ■ **J.A.P.**

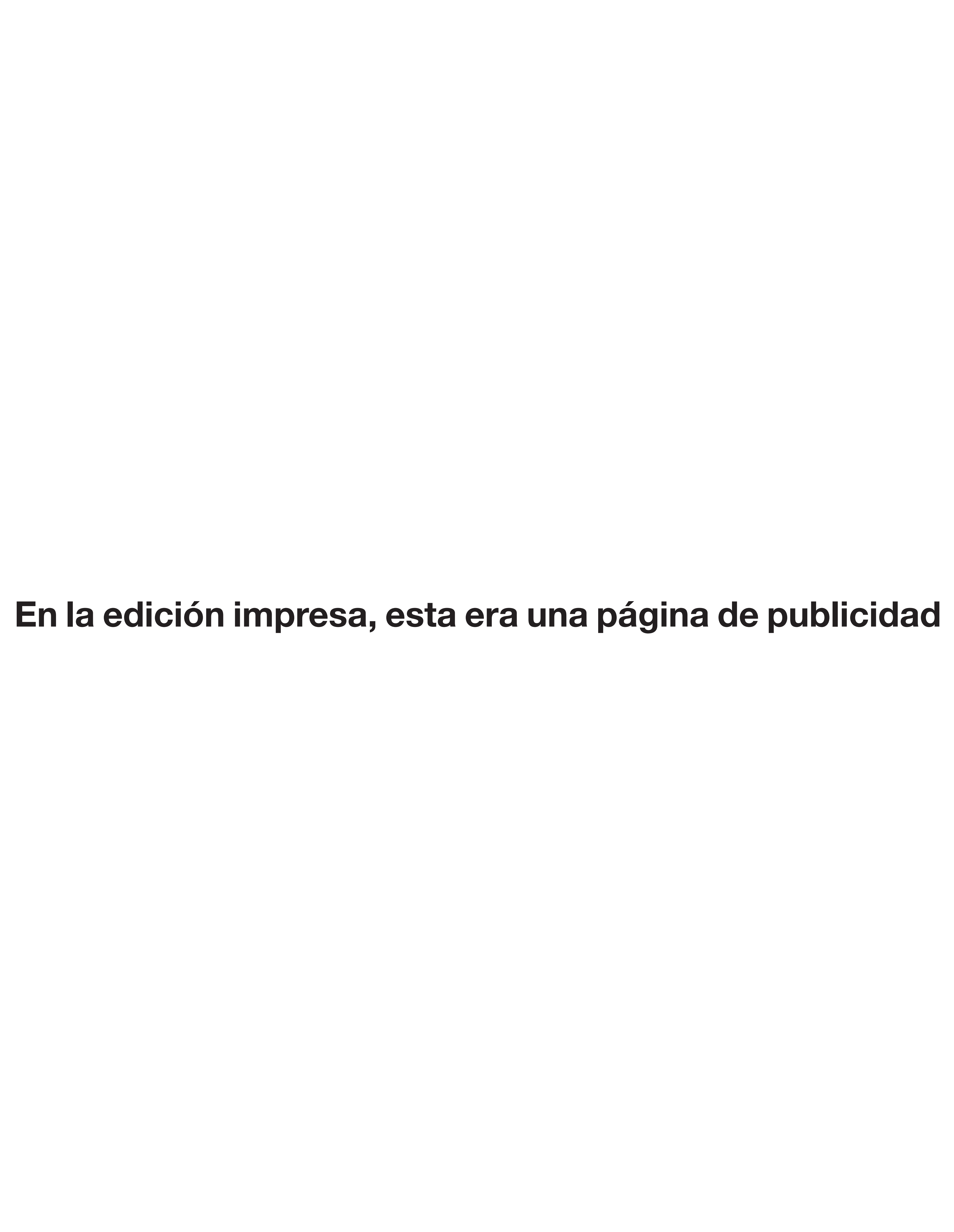
DOS AVENTURAS EN UNA

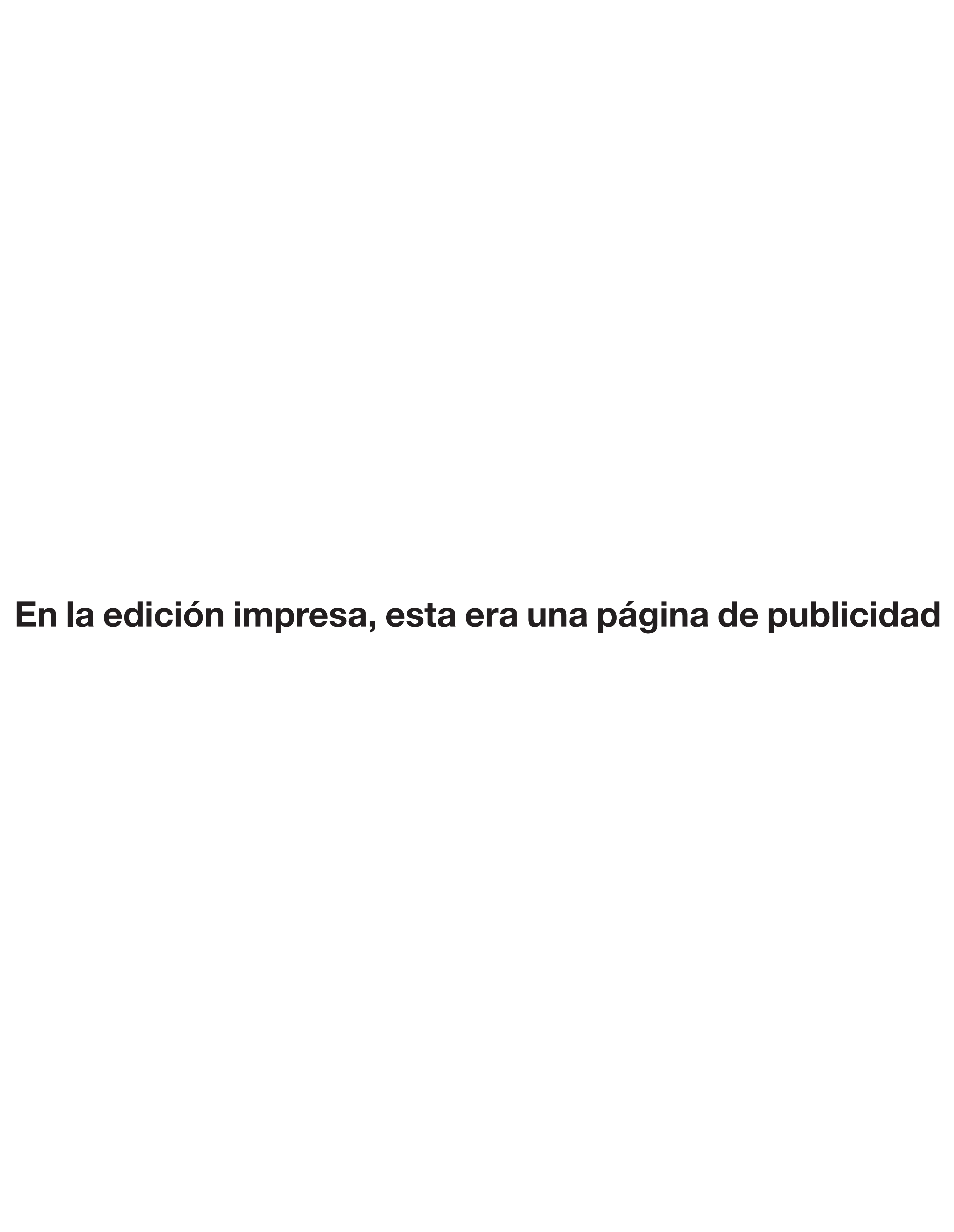


PRAGA, 1929. Gus McPherson, detective, investiga el asesinato de varias prostitutas en los barrios bajos de la ciudad. Todas las víctimas aparecen ahogadas y salvajemente acuchilladas, pero no se ha dejado la más mínima pista... ¿O tal vez sí?



CHICAGO, 2004. Victoria McPherson, joven agente del FBI, sigue la pista de un asesino en serie. Agotada, se retira a casa de su padre y allí encuentra un baúl con los casos de su abuelo. Uno de ellos es idéntico al suyo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

JUGABILIDAD Y REALISMO

LA BÚSQUEDA DEL EQUILIBRIO. Mientras que el realismo en el desarrollo de «Battlefield 2» es un aspecto fundamental, aún lo es más la jugabilidad. Para ello, el juego emplea varios recursos. Por ejemplo, en el control de vehículos y aeronaves. Aunque es bastante realista, ha sido simplificado, procurando dar el máximo dinamismo a las partidas y que el jugador encuentre sencillo y eficaz su uso en combate. También se intenta mantener siempre el equilibrio entre los bandos, incluso durante la partida. Si tu soldado cae, puede esperar asistencia médica o esperar a ser resucitado, pero la batalla continúa.





La nueva acción online

BATTLEFIELD 2

«Battlefield: 1942» le dió un gran empujón a la acción online, contribuyendo a hacer el género mucho más popular. Ahora, la nueva entrega de «Battlefield» viene dispuesta a mejorar todo lo anterior y darle una nueva sacudida al mundo online. ¿Te gusta lo que lees? ¡Pues prepárate para lo que jugarás!

Vamos a ponerte al día sobre uno de los proyectos más ambiciosos del momento. No importa que seas un habitual de la acción online, lo que verás en «Battlefield 2» no lo has visto nunca. Apura las últimas partidas porque una guerra más grande y más divertida está próxima.

Desde aquel espectacular, variado y sobre todo emocionante «Battlefield: 1942», han pasado más de dos años. Mientras tanto, la serie ha sido ampliada con dos expansiones y una entrega posterior, «Vietnam». Entonces, ¿porqué ahora el título de la nueva entrega es precisamente «Battlefield 2»? Bueno... hay un motivo, y es que ahora es cuando la serie da su salto más importante. Respetando el estilo del juego original, «Battlefield 2» vendrá acompañado de una batería de estupendas novedades, incluso dentro del propio género de la acción online.

La mejor acción bélica online vuelve en un juego completísimo, en el que cada jugador elige cómo va a participar

LA GUERRA MODERNA

A primera vista, lo primero que llama la atención es que el entorno bélico del juego está ambientado esta vez en el presente, o más bien en un futuro cercano. Hasta ahora, «Battlefield» había tenido una inspiración histórica, a excepción de la expansión «Secret Weapons of WWII» que introdujo algo de fantasía. En «Battlefield 2», estamos ante un conflicto hipotético, pero remotamente posible.

Los tres ejércitos enfrentados, –no hay facciones terroristas ni nada parecido– se presentan como los más poderosos del mundo: El de China, el de los EE.UU. y una supuesta Coalición de países del Oriente Medio. Y como se trata de la época actual, interviene la tecnología bélica más sofisticada.

El poder destructivo de cada proyectil, el blindaje, el alcance o los sistemas de detección y puntería, son factores que cobrarán una importancia especial y que van a aportar una gran riqueza táctica y realismo al juego. Todo ello sin perder de vista que el combate, –dentro de un mismo mapa– entre blindados, cazas, helicópteros, lanchas, vehículos de asalto, soldados a pie... ha de resultar coherente y equilibrado. Bien, pues en «Battlefield 2» cada vehículo y arma tienen una oportunidad, y pueden ser decisivos. No se trata, por tanto, de una competición por llegar cuanto antes al arma más potente. En cambio, al poco tiempo de jugar, te darás cuenta de que el el bando mejor coordinado y audaz con sus tácticas es el que acaba venciendo.

BATALLAS GRANDES Y PEQUEÑAS

Uno de los aspectos más importantes en un juego de acción online es el diseño de los mapas. En «Battlefield 2» jugare- ▶▶



▲ **¡SUBE, YO TE LLEVO!** Cada vehículo puede albergar varios ocupantes, de modo que si vas a pie puedes solicitar a un transporte que te recoja.



▲ **¡VE A POR EL TUYO!** Hay vehículos disponibles en cada base. Si una de las tuyas está siendo atacada por aviones, ponte a los mandos de un antiaéreo.

- Género: **Acción multijugador online**
- Estudios/Compañía: **Digital Ilusions/EA Games**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Idioma: **Inglés (Textos y voces) Castellano (manual)**
- Fecha prevista: **Segundo trimestre de 2005**
- **www.battlefield2.ea.com**

LAS CLAVES

- Mantiene el estilo de juego básico de la serie «Battlefield».
- Más de 30 vehículos, de tierra, aire y navales.
- Ambientación contemporánea, con armamento realista.
- Muchas situaciones tácticas. Los mapas se adaptan al número de jugadores.
- Podrás obtener medallas y ascensos.
- Los bandos estarán perfectamente equilibrados.
- Introduce un modo de juego estratégico.
- El sonido y los gráficos tendrán un sensacional acabado.
- Apoyará la creación de una comunidad, (torneos, mods, etc.)

PRIMERA IMPRESIÓN

La guerra más total. Innovador y completo, va a poner el género de la acción online patas arriba.



▲ ¡POR EL OJO DE LA AGUJA! El comportamiento de las armas y la simulación física se muestra con un realismo sensacional. Aquí, un helicóptero "esquiva" un misil que pasa de largo por... ¡el portón!



▲ LA COOPERACIÓN LO ES TODO. Mientras que los tanques despejan el camino, los soldados de a pie despejan las amenazas más escurridizas, como los especialistas anti-tanque.

COMBATE CALLE POR CALLE



EL COMBATE LLEGA A LAS ZONAS URBANAS. En «Battlefield 2» vamos a encontrarnos con mapas de todos los tamaños y de distintos tipos, que darán lugar a batallas cuyo ámbito de decisión será completamente distinto. En las ciudades, por ejemplo, habrá menor margen de maniobra para las armas pesadas. El armamento de largo alcance perderá aquí su ventaja, mientras que la infantería logrará mayor eficacia. Los soldados protagonizarán la batalla con pequeñas escaramuzas cuerpo a cuerpo. Un francotirador puede volverse muy peligrosos si se mantiene apostado en una ventajosa posición. Por su parte, los blindados pueden abrir paso a la infantería aunque con el riesgo de quedarse bloqueados en un callejón, lo que les convierte en presa fácil de los soldados equipados con armas anti-tanque.

UN OBJETIVO PARA EL BOMBARDEO. Los cazas pueden llevar misiles para el combate aéreo y bombas para atacar a tierra. Sobre una ciudad, no tendrán mucho que hacer, salvo lanzar bombas un tanto a ciegas. A no ser que, uno de los soldados de infantería, equipado con un designador láser pueda indicarle qué objetivo puede destruir con precisión. En definitiva, el juego favorece, en todo momento, la cooperación.



▲ ¡ADELANTE! Como el juego no consiste en aniquilar a los enemigos uno a uno, –ya que no tardarán en "resucitar"– si no en una batalla de posición, la competición se centra en conseguir un avance eficaz hacia la siguiente base.

▶▶ mos con mapas en campo abierto o accidentados, desérticos y también urbanos. Cada mapa tendrá versiones de distintas escalas, estableciendo para cada uno de ellos, una serie de condiciones, armamento disponible, vehículos y, por supuesto, un numero máximo de jugadores. Con ello, el juego abarca una tremenda amplitud de situaciones tácticas, pero también asegura que puede haber diversión tanto si se reúnen sólo 8 jugadores, como si llegan al límite máximo de 64.

Un tremendo arsenal armamentístico de lo más moderno se pone al servicio de la diversión y el realismo

LLEGA EL COMANDANTE

Al igual que en los anteriores «Battlefield», aparecen distintos perfiles que el jugador puede elegir. Esta vez son: tropa de asalto, francotirador, comando de operaciones especiales, ingeniero y soldado anti-tanque. Cada perfil, tiene distintas opciones de selección de armas y equipo, de modo que todos los perfiles se complementan.

Hasta aquí nada realmente nuevo, pero para empezar, ahora cada soldado podrá formar parte de un escuadrón, que actuará con cierta independencia del resto de las tropas y compartirá los méritos del grupo.

Dicho esto, la novedad más llamativa es la de la figura del comandante. En el Modo Comandante, «Battlefield 2» se convertirá en un juego de estrategia. En tal caso, podrás dirigir las tropas desde una perspectiva privilegiada de la batalla, aunque, como contrapartida, no podrás entrar en combate junto con los demá jugadores. ▶▶



▲ ¡TANQUES A LA CALLE! En «Battlefield 2» te vas a encontrar con casi cualquier situación imaginable. Para las batallas en zonas urbanas, las emboscadas prometen partidas muy movidas.



▲ TRAS LAS LÍNEAS ENEMIGAS. En escenarios abiertos, las armas pesadas y la aviación lucharán por conquistar las bases del enemigo, pero aún en este caso la infantería tiene algo que decir.

COMBATE DEL SIGLO XXI

LA SOFISTICADA TECNOLOGÍA BÉLICA ACTUAL VA A CONDICIONAR EL JUEGO EN «BATTLEFIELD 2». En el entorno bélico en que pretende situarnos el juego, interviene lo último de la industria militar. Tendremos a nuestra disposición armamento preciso, de largo alcance y gran poder destructivo, además de sistemas de contramedidas o de designación de blancos, pero no por ello dejará de ser un juego sencillo.



▶ AERONAVES

EL COMBATE AÉREO. El aire también va a estar ferozmente disputado en las partidas de «Battlefield 2». Por un lado, los helicópteros podrán ofrecer apoyo a las tropas de tierra destruyendo, principalmente, los blindados que no dejen avanzar a los muchachos de infantería. Los cazas, por su parte, sólo estarán disponibles en algunos mapas muy amplios, dada su velocidad y poder destructivo. No obstante, en ambos casos, además de bombardear van a tener que vérselas con las aeronaves del enemigo y pelear por dominar el espacio aéreo.



▶ BLINDADOS Y VEHÍCULOS DE ASALTO

PARA ABRIRSE PASO. Habrá un buen surtido de vehículos blindados y de asalto cuya capacidad habrá que aprender a utilizar de manera adecuada. Los tanques de batalla pueden pasar por encima de todo, pero son bastante lentos y vulnerables a los ataques con misiles. En tal caso, también existen blindados antiaéreos y si necesitamos más velocidad, podemos subir a un transporte de tropas acorazado. Aparte, hay coches, y las lanchas patrulleras serán muy valiosas si tenemos que cruzar un río sin pasar por un puente bien protegido.



▶ LA INFANTERÍA

LOS SOLDADOS DE A PIE NO ESTÁN INDEFENSOS. Como no va a haber vehículos ni helicópteros para todos los miembros de un mismo bando, la infantería también va a participar en la batalla y de un modo mucho más importante de lo que pueda parecer. Para empezar, algunos podrán llevar poderosas armas anti-tanque. Pero el soldado de a pie también es necesario para capturar y defender las bases. Especialmente si está bien coordinado. Además, pueden actuar en combinación con aeronaves para asignarles un objetivo.

«Battlefield 2» mantiene básicamente el mismo sistema de juego que el original. Cada bando tiene que conquistar las bases enemigas mantiendo las suyas bajo control





▲ ¡NO TE PIERDAS! La habilidad y la puntería te ayudarán a sobrevivir. Pero si quieres ganar la batalla la coordinación con tus compañeros va a ser uno de los más importantes del juego.

▲ SIN PERDER DE VISTA EL OBJETIVO. Al igual que en los anteriores «Battlefield» consultar el mapa va a ser imprescindible para no liarse con escaramuzas que te despistan de tu objetivo.

MÉRITOS DE GUERRA

LAS MEJORES HAZAÑAS TENDRÁN SU RECOMPENSA. En «Battlefield 2», se ha introducido un sistema de ascensos y condecoraciones dirigidas a valorar la habilidad de cada jugador de manera independiente, teniendo en cuenta el tipo de soldado escogido. Los ascensos y las medallas distinguirán a los jugadores más brillantes y otorgarán ventajas especiales, como armas y equipo antes inaccesible.

SIN QUITARSE LOS GALONES. La auténtica novedad en este sistema es que tu rango será respetado para la siguiente partida, permitiendo ascender a tu personaje mientras rivaliza con el resto jugadores. Al parecer, se prepara un ranking en cada servidor. Aunque, en este aspecto hay muchos detalles que todavía deben concretarse.

▲ ¡AL REFUGIO! Ambos bandos tienen sus puntos de partida en sus bases, que lejos de ser seguras, son el principal objetivo del enemigo. Ahora que entran en juego armas de largo alcance no tardarán en ser atacadas.

Aunque prestará mucha atención a la habilidad individual, favorecerá más que nunca el juego en grupo

►► En «Battlefield 2» las batallas tienen lugar por el control las distintas bases del escenario. De nuevo, dominar una base permite avanzar, y obtener suministros y vehículos, de manera un tanto "mágica", pero casi todo lo que disminuye el realismo consigue mejorar la jugabilidad.

Otra novedad crucial en esta entrega es que contará con un sistema de medallas y ascensos con rankings online, lo que, sin duda, animará la competitividad y te permitirá convertir a un soldado raso en todo un general.

TECNOLOGÍA PARA LA COMUNIDAD

Si «Battlefield» despertó el interés de una gran comunidad, «Battlefield 2» aporta nuevos recursos y tecnología para atraer a más jugadores. Para ello, contará con un menú desde el que se podrán crear clanes y también con un chat de voz. Aparte, los sonidos y los gráficos de «Battlefield 2», estarán completamente actualizados al más alto nivel. Otra cuestión es la del rendimiento online del juego, para el que una conexión de banda ancha se perfila como requisito imprescindible.

Si ya la tienes, ¡enhorabuena! Podrás jugar a «Battlefield 2». Y... bueno, si se te ocurre algo más que deba tener un juego de acción bélica online y que no hemos dicho aquí, díselo a los chicos de Digital Illusions, porque parecen decididos a darlo todo de una vez. ■ S.T.M.



PRESENTA **EL LIBRO OFICIAL DE LOS SIMS 2**

¡¡Disfruta al máximo con tus Sims!!

LAS MEJORES ESTRATEGIAS, CONSEJOS Y TRUCOS

EL JUEGO

Todo lo que necesitas saber sobre «Los Sims 2»

- ¿CÓMO SON «LOS SIMS 2»? ¡DESCÚBRELOS!
- PON A PUNTO TU ORDENADOR PARA JUGAR A TOPE CON TUS SIMS
- ¡CONSTRUYE LA MEJOR CIUDAD SIM! TODOS LOS SECRETOS PARA CREAR EL BARRIO PERFECTO EN «LOS SIMS 2»
- ¡VIDA EN FAMILIA! CREA EL AMBIENTE IDEAL PARA QUE TUS SIMS SEAN FELICES

JUEGA A VIVIR

Estrategias y trucos para ser el mejor jugador de «Los Sims 2»

- ¿SON FELICES TUS SIMS? ¡DESCUBRE QUÉ ESPERAN DE LA VIDA!
- SUS DESEOS Y MIEDOS. ¿SE PUEDE VOLVER LOCO UN SIM?
- LA VIDA SIM. UN CICLO SIN FINAL
- ¡CONSIGUE EL MEJOR TRABAJO PARA TUS SIMS Y HAZLES BUENOS REGALOS!
- TUS SIMS Y EL AMOR. UNA VIDA PERFECTA
- ¡LAS MEJORES FIESTAS PARA TUS SIMS!
- ¡MIL Y UNA MANERAS DE JUGAR!

A TU MANERA

Personaliza tus Sims y crea personajes tan únicos como tú

- LOS MEJORES CONSEJOS Y TRUCOS
- ¡ASÍ SE CREA EL MEJOR HOGAR SIM!
- EL TALLER DEL CUERPO. TU IMAGINACIÓN ES EL ÚNICO LÍMITE PARA CREAR UN SIM
- CONOCE TODA LA COMUNIDAD ONLINE Y LAS MEJORES PÁGINAS WEB CON CONTENIDOS TOTALES PARA «LOS SIMS 2»

TODO SOBRE LOS SIMS 2
REALIZADO POR LOS EXPERTOS DE Micromanía
EL LIBRO OFICIAL DE LOS SIMS™ 2
LAS MEJORES ESTRATEGIAS, CONSEJOS Y TRUCOS
5,95 €
Los Sims 2
Estrategias infalibles para el mejor simulador de vida de todos los tiempos
Crea la familia de tus sueños • Conoce las aspiraciones de tus Sims, sus deseos y miedos • Construye tu propio barrio
Crea tu álbum de fotos o dirige una película • Los mejores trucos • Las descargas que no te puedes perder • Anécdotas y Curiosidades

Ya a la venta en tu quiosco POR SÓLO 5,95€

Todo lo que quieres saber sobre «Los Sims 2»

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

NOVEDADES CODEGAME

¡Consigue los juegos de moda!



¡¡Sorteamos!!

- **15 juegos para PC PACIFIC FIGHTERS**
- **10 juegos para PC CSI MIAMI**
- **15 juegos para PC ALEJANDRO MAGNO**
- **15 CÁMARAS DIGITALES Oregon Scientific**

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **CODEGMM** seguido de un espacio y tus datos personales

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de febrero de 2005

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.









Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES. No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"–una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO. Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL. Y si no es posible –¡hombre, no somos máquinas!– se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS. Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA. Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.



Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.

La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.





Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 LO PEOR. Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 MALO. Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.


50-69 ACEPTABLE. Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.

70-79 BUENO. No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.

80-89 MUY BUENO. Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.


90-100 OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.

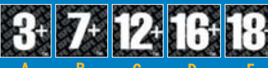


JUEGO DEL MES El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.



JUEGO RECOMENDADO Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.

ICONOS PEGI



A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA

JUEGO DEL MES Micromanía

¡Pon el mundo a tus pies!

Imperivm III Las Grandes Batallas de Roma

Roma no se hizo en un día, y el análisis de «Imperivm III» en Micromanía tampoco, porque mira que le hemos echado horas al juego de FX. Pero es que cuando la serie más popular de estrategia en España vuelve a estar de actualidad, hay que dedicarle el tiempo que se merece. Al César, lo que es del César.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



12+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Haemimont Games
- **Distribuidor:** FX **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.fxplanet.com/p067/p067.htm* Visita recomendable, buen diseño y abundante contenido.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Civilizaciones:** 8
- **Unidades por civilización:** 10
- **Modos de juego:** 3 (Grandes Batallas, Conquista, Estrategia)
- **Editor de escenarios:** Sí
- **Modo multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 2-8
- **Conexión:** Internet y red local

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 XT 128 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 600 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 2 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ La fortaleza es el lugar donde se producen las unidades y los héroes, así que hemos de asegurar por todos los medios que no caiga ante el enemigo.



▲ En el mapa estratégico podemos controlar de un solo vistazo la situación de la partida, pero también asignar órdenes a nuestro ejércitos o edificios.



▲ Como era de esperar en un juego de FX, tanto las voces como los textos del juego están perfectamente traducidos y doblados al castellano.



▲ Elige una civilización, crea un ejército y revive algunas de las batallas más importantes de todos los tiempos. Pero, ojo, no se trata de atacar a lo loco; la defensa de tus bases y la creación de lineas de suministros es fundamental.



▲ A la hora de jugar podemos elegir entre ocho civilizaciones diferentes, desde los romanos o los egipcios, hasta los bretones, los germanos, los galos o los íberos.

La serie de estrategia más esperada por todos los aficionados vuelve a nuestros ordenadores con una nueva entrega. No ha habido grandes revoluciones, que por otra parte tampoco eran necesarias, pero sí que se han incluido suficientes novedades como para dar lugar a un juego original, con un excelente acabado y, sobre todo, muy, pero que muy absorbente.

ESTRATEGIA HISTÓRICA

«Imperivm III», al igual que en las anteriores entregas de la serie, está ambientado en el imperio romano y reproduce los enfrentamientos de sus ejércitos contra los de otras naciones. La principal diferencia es que en esta ocasión se ha aumentado el número de naciones disponibles, cada una de ellas, por supuesto, con sus propias unidades, héroes y habilidades especiales. Ahora podemos optar entre ocho civilizaciones, incluyendo a los íberos, los egipcios, los germanos o los galos, entre otros.

Por lo que respecta a su sistema de juego, se han conservado también sus características principales. Como es habitual en el género, todo parte de construir grandes ejércitos para aniquilar con ellos al enemigo, pero hay dos importantes novedades. En primer lugar, no es necesario construir edificios, sino que simplemente hemos de conquistarlos y ocuparlos para que pasen a nuestro ▶▶

Lidera los ejércitos de Roma o los de las naciones que se opusieron a ellos y conquista el mundo conocido

CLEOPATRA

La referencia

Imperivm II La Conquista de Hispania

- **Mucha táctica,** conquista de edificios y líneas de suministros: las claves de la serie "Imperivm" siguen ahí y con cada juego nuevo nos divertimos más.
- **Hay tres nuevas facciones** (de un total de ocho) en esta segunda entrega.
- **El motor 2D,** idéntico en ambos juegos, es detallado, pero poco espectacular.





▲ Aunque es posible crear unidades navales, su importancia en el juego no es demasiado elevada comparada con las terrestres.



▲ Para poder asaltar las fortalezas enemigas tenemos que usar antes armas de asedio. Sólo una vez que hayamos derribado sus puertas podremos entrar con nuestros ejércitos y tomar el control de todos los edificios.



▲ El interfaz es realmente accesible y el control es muy sencillo, aunque la verdad es que cuando el número de unidades aumenta las batallas pueden volverse bastante caóticas.



▲ El héroe puede asignar diferentes formaciones a las unidades a su cargo. Cada una de ellas ofrece sus propias ventajas.

HABILIDADES MUY ESPECIALES





NO HAY DOS IGUALES. Cada una de las ocho civilizaciones cuenta con nueve unidades diferentes. Entre una nación y otra los roles se repiten (todas tienen algún tipo de arquero, por ejemplo), pero cada unidad tiene una o varias habilidades exclusivas, como ataques extra, resistencia o camuflaje.

UN TRABAJO PARA UN HÉROE. Además de las unidades normales, todas las naciones pueden contratar los servicios de héroes. Estos cuentan con habilidades especiales que los hacen muy poderosos, pero su característica más importante es que pueden poner hasta un máximo de 50 unidades bajo su control y mejorar sus habilidades y estadísticas.

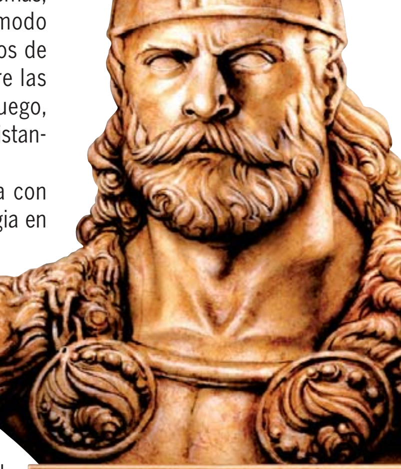
▸▸control. En segundo lugar, los recursos que utilizamos para construir unidades, la comida y el oro, no son recogidos sino que se producen automáticamente en las aldeas y las fortalezas respectivamente, aunque hemos de establecer y defender líneas de suministros para llevarlos con animales de carga hasta donde sean necesarios.

El resultado es un juego en el que el aspecto táctico es mucho más importante y que, por lo tanto, da lugar a partidas rápidas, casi frenéticas, y muy divertidas.

INAGOTABLE

En cuanto a su contenido, «Imperivm III» combina variedad y cantidad a partes iguales. Así, nos encontramos, para empezar, con trece escenarios que reproducen otras tantas batallas clásicas del imperio romano, desde el asedio de Numancia hasta la conquista de Britannia. Además, se incluye también un modo conquista en el que hemos de elegir una nación de entre las ocho disponibles para luego, partida a partida, ir conquistando a todas las demás.

Por último, se completa con una modalidad de estrategia en la que podemos crear batallas personalizadas. En este modo lucharemos contra otros siete contrincantes controlados por el ordenador, y podremos configurar el mapa, los recursos, la dificul-







▲ Las habilidades especiales de los héroes tienen un efecto radical en el juego, con grandes bonos al ataque o a la defensa, por ejemplo, aunque tienen la limitación de que no pueden usarse con demasiada frecuencia.



▲ Cada una de las civilizaciones cuenta con un tipo de héroe y nueve unidades terrestres diferentes exclusivas. También hay dos unidades navales diferentes, aunque éstas, eso sí, son comunes a todas las civilizaciones.



▲ Podemos asignar hasta 50 unidades a un mismo héroe que, a partir de ese momento, pasan a actuar en bloque como si fueran una única unidad.

AGENCIA DE TRANSPORTES



LAS LÍNEAS DE SUMINISTROS. El oro y la comida son los recursos del juego y deben ser transportados desde las aldeas o los fortines, hasta donde son necesarios. Los envíos se realizan de forma automática mediante animales de carga, pero la necesidad de defender estas caravanas es uno de los aspectos más interesantes.

> *Todo el juego está repleto del rigor histórico y la calidad de producción a la que FX nos ha acostumbrado*

tad, los equipos y otras variables. Si a esto le añadimos un completo modo multijugador para ocho personas y un editor, sencillo pero potente, el resultado es un juego capaz de engancharnos durante meses.

Por contra, de todos los aspectos de «Imperivm III» el menos evolucionado es el gráfico. Aunque ofrece un elevado nivel de detalle y podemos controlar a muchas unidades a la vez, la verdad es que las 2D ya se han quedado algo anticuadas y además, en la práctica los combates resultan algo confusos.

Estos no serán seguramente unos problemas que importen demasiado a los aficionados a la estrategia pero, aunque así fuera, cualquier posible defecto queda compensado por la impecable producción a la que ya nos tiene acostumbrados FX: un manual completo y detallado, con una carta de unidades, un estupendo doblaje al castellano y un precio competitivo hacen de éste un juego de lujo. Una de las mejores ofertas disponibles para todo tipo de aficionados al mundo de la estrategia. ■J.P.V.

Alternativas

• Rome: Total War
Una aproximación al Imperio Romano, con batallas multitudinarias en un excelente entorno 3D.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 96

• La Batalla por la Tierra Media
Gran ambientación en el universo de El Señor de los Anillos.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 95

Nuestra Opinión

***UN VIAJE EN EL TIEMPO.** Una estupenda reconstrucción histórica con las batallas más importantes de Roma que, además, es terriblemente jugable y entretenida. Si eres un fan de la serie no te lo puedes perder.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La cantidad de opciones de juego es realmente enorme.
- Cada civilización tiene sus propias unidades exclusivas.
- La producción es de primera. Impecable.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Echamos de menos más novedades.
- El motor gráfico 2D del juego comienza a estar algo anticuado.

MODO INDIVIDUAL

▶ ***MÁS DIVERTIDO QUE NUNCA.** No hay muchas novedades, pero son más que suficientes para hacer que «Imperivm» sea más adictivo que nunca.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ ***UN DESAFÍO APASIONANTE.** Las partidas online, breves pero muy intensas, son como las pipas o las palomitas: nunca sabes cómo dejarlas.*

JUEGO RECOMENDADO Micromanía

¡¡Fantástico!!

Everquest II

La referencia



Everquest

- **Esta segunda parte** se plantea como un juego nuevo con una curva de aprendizaje mucho más rápida que la de su predecesor.
- **La IA de los enemigos** en «EQ2» está mucho más desarrollada. Ahora estos usarán distintas tácticas y podrán pedir ayuda.
- **Al contrario que en la referencia** el eje del juego son los grupos reducidos de jugadores.

¿Qué hacen un guerrero enano y un gnomo mago matando bichos mientras buscan glándulas de veneno de serpiente en una cueva? Seguramente intenten conseguir un amuleto de piedra verde chispeante... ¡Estamos hablando de EVERQUEST!

Han pasado cinco años desde que la primera aventura de Everquest revolucionara el mercado de los MMORPG –juegos de rol online en mundos persistentes– alcanzando picos de más de 100.000 jugadores simultáneos. Ahora Sony Online Entertainment trata de llegar más lejos presentando esta segunda parte como un juego nuevo y dirigido a un público más amplio. Y es que ya no podemos pensar en «Everquest II» como un juego exclusivo para gente iniciada en estos mundos y con mucho tiempo libre disponible.

LA EDAD DEL DESTINO

Mientras tanto en el universo de Norrath han pasado 500 años y los continentes se han fracturado tras el cataclismo de la luna de Luclin. Los que hayan jugado a la primera parte podrán reconocer algunas zonas, pero las encontrarán cambiadas y, sobre todo, descubrirán muchísimos lugares nuevos. Sólo dos ciudades permanecen intactas: Qeynos, como ciudad del bien, y Freeport como bastión del mal; y seremos nosotros los que decidamos vivir en una u otra.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Rol Online
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** SOE
- **Distribuidor:** Ubisoft **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya Disponible **PVP Rec.:** 44.95€
- **Web:** ***www.everquest2.com*** Imprescindible si quieres estar al tanto de todas las novedades.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** Rol online
- **Razas:** 16
- **Clases:** 24
- **Niveles:** 50
- **Monstruos:** Más de 160 diferentes
- **Player vs Player:** No (es posible que se implemente en el futuro)
- **Tutorial:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** Geforce FX - 5700 128Mb
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 1,5GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible DirectX9 128MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Adentrate en los caminos de Norrath y disfruta de una experiencia de juego online sin precedentes: Solo o acompañado, novato o veterano, con prisas o con todo el tiempo del mundo... En este juego hay un hueco para ti.



▲ Si no te va el combate puedes hacerte un artesano y disfrutar igual del juego.



▲ Hay cuatro clases básicas de personaje, que luego se van ramificando.



▲ El apartado visual de «Everquest 2» es sencillamente espectacular, pero, ojo, hace falta una máquina importante para moverlo.



▲ El mundo de «Everquest 2» es, literalmente, gigantesco. Tendremos que viajar mucho si queremos llegar a conocerlo en su totalidad.

Antes de tomar esta decisión deberemos elegir nuestro sexo, raza y aspecto físico. Hay 16 razas disponibles que, aunque presentan diferencias notables, no limitan la posterior elección de clase; es decir, nada nos impedirá en el futuro ser un itroll mago!

Completado nuestro personaje, un barco nos llevará a la Isla del Refugio y en él un pequeño tutorial nos permitirá familiarizarnos con todos los aspectos del juego y su interfaz. Una vez en la isla, en la que estaremos al menos seis niveles, debemos prepararnos para aprender todo sobre hechizos, trabajos y artes de combate... Será aquí también donde debamos elegir entre las cuatro grandes clases genéricas: explorador, luchador, mago o sacerdote, en las que nos especializaremos a partir de nivel 10.

Desde la isla viajaremos a nuestra ciudad y... ¡a nuestra casa! ya que en «Everquest II» tendremos nuestro propio apartamento que podremos decorar a nuestro gusto.

A partir de ahí seremos dueños de nuestro destino en un mundo amplísimo con gráficos sorprendentes y lleno de criaturas fabulosas con las que enfrentarnos. Los monstruos tienen una IA mucho más de- ▶▶

«Everquest» cambia de planteamiento y ahora es mucho más accesible para todo el mundo

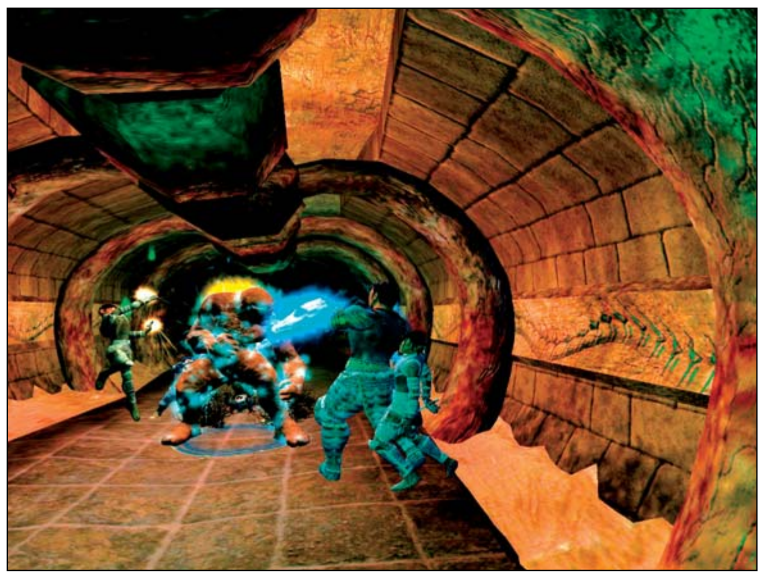
¡CÓMO LO OYES!



UNA DE LAS GRANDES SORPRESAS es podemos escuchar todas las conversaciones de los personajes no jugadores (PNJs) que por fin hablan con voz propia. No en vano el juego contiene más de millón y medio de palabras pronunciadas por más de 100 actores distintos, entre ellos Heather Graham y Christopher Lee. El resto de audio es también impresionante. ¡Una lástima que los tengamos que oír en inglés!



▲ El juego no te obliga a jugar en compañía, porque hay montones de enemigos que puedes vencer tú sólo, pero si combates en grupo encontrarás desafíos realmente formidables.



▲ La variedad de escenarios y ambientaciones es total: catacumbas, palacios, ciudades, montañas, desiertos, bosques... Todo lo que imagines está en este juego.



▲ A la hora de crear nuestro personaje podemos elegir entre 16 razas diferentes, entre ellas, por ejemplo, la novedosa incoporación de los ratonga, una especie de rata humanoide muy inteligente.

UNA OPORTUNIDAD HERÓICA



LAS OPORTUNIDADES HEROICAS (OH) son ataques súper especiales que salen en la pantalla cuando ejecutas una serie de habilidades con tu personaje. Hay infinidad de combinaciones pero tendremos más posibilidades de acceder a un ataque de este tipo si en tu grupo cuentas con al menos un personaje de cada una de las cuatro grandes clases genéricas.

Las mejoras son abundantes y muy evidentes: gráficos, IA , interfaz... Jugar en Norrath nunca fue tan divertido

▶▶ sarrollada que en su predecesor, así que ¡cuidado porque no son “tontos”!

SOLO O EN GRUPO... TÚ DECIDES

Por otra parte, el sistema de combate, que en ningún caso incluye la opción de luchar contra otros jugadores, está pensado especialmente para grupos pequeños. Ya no necesitaremos tener un personaje muy poderoso ni participar en raids masivas para poder enfrentarnos a criaturas extraordinarias, e incluso podremos vivir toda nuestra aventura luchando solos.

Pero, además, ésta no es la única forma de ganar experiencia. Si queremos podremos evolucionar nuestro personaje casi sin empuñar un arma realizando misiones o potenciando nuestras habilidades de comercio, y es que ahora un artesano será un valioso compañero.

En definitiva, sea cual sea tu forma de jugar y aunque dispongas de poco tiempo, «Everquest II» conseguirá sorprenderte y hacer que olvides que hay vida fuera de Norrath. ¡Cuidado las horas pasan volando! ■ D.R.L.

Alternativas

• Star Wars: Galaxies
Otro estupendo ejemplo de rol online, ambientado nada menos que en La Guerra de las Galaxias.
▶ Más inf. MM 108 ▶ Nota: 80

• Lineage II
Si lo que buscas es un juego en el que la lucha entre jugadores se potencie al máximo.
▶ Más inf. MM 120 ▶ Nota: 82

Nuestra Opinión

FASCINANTE MEZCLA DE AVENTURA Y ROL ONLINE. *La serie «Everquest» ha evolucionado en un juego mucho más accesible y capaz de adaptarse a las preferencias de cualquier jugador. Sí, sí, incluido tú mismo...*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Permite muchos tipos de juego diferentes: solo, en compañía, ocasional...
- Incluye montañas de contenido.
- Técnicamente es impresionante.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los requisitos mínimos son muy altos.
- No incluye un sistema de combate entre jugadores (PvP).
- La eterna barrera del idioma.

MODO MULTIJUGADOR

▶ *UN TÍTULO REDONDO. Impresionante su jugabilidad, variedad y tecnología, aunque echamos de menos la posibilidad del combate entre jugadores.*







Crímenes televisivos
CSI: Miami

En Miami, además de sol y playas, también hay asesinatos y agentes CSI que se encargan de resolverlos. ¿Que te marea la sangre? ¡Pues chico, haber escogido otra profesión!

Tras resolver los asesinatos más peliagudos de Las Vegas con Grisom y compañía, ahora te toca viajar a Miami y demostrar tus dotes de criminalista en otra aventura repleta de traiciones y misterio.

ARMAS DE UN CSI

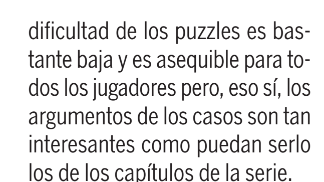
En el juego comienzas como un agente novato que debe enfrentarse a cinco casos de asesinato. Para resolverlos debes hablar con los posibles sospechosos, analizar las pruebas que encuentres en los escenarios y hallar la relación que incrimine a un sospechoso. Eso sí, además de tu ingenio también cuentas con una serie de herramientas para detectar y recoger muestras, así como la posibilidad de cotejar todas las pruebas en el laboratorio, equipado con un ordenador de búsqueda y un microscopio. La dificultad de los puzzles es bastante baja y es asequible para todos los jugadores pero, eso sí, los argumentos de los casos son tan interesantes como puedan serlo los de los capítulos de la serie.

Tecnológicamente, es cierto, el juego no aporta demasiado, pues se desarrolla en primera persona, sobre escenarios prerenderizados, estáticos en su mayor parte, o sea, igual que en las anteriores entregas de la serie, pero, en cualquier caso, el tema técnico no es lo más importante en un juego de este tipo.

Desde luego, si eres fan de "CSI" no deberías perderte esta aventura, que además tiene un precio realmente interesante y es toda una oportunidad de hacerle la competencia a Grisom sin necesidad de salir de casa. ■J.M.H.



La referencia



CSI: Oscuras Intenciones

- **En los dos el sistema de juego** es prácticamente idéntico: examinar escenarios, analizar pistas, interrogar sospechosos,...
- **Los dos** nos ofrecen cinco casos a resolver.
- **Mientras que la Referencia** está ambientada en la serie televisiva original, el juego que nos ocupa se inspira en su "spin-off", la serie "CSI Miami".



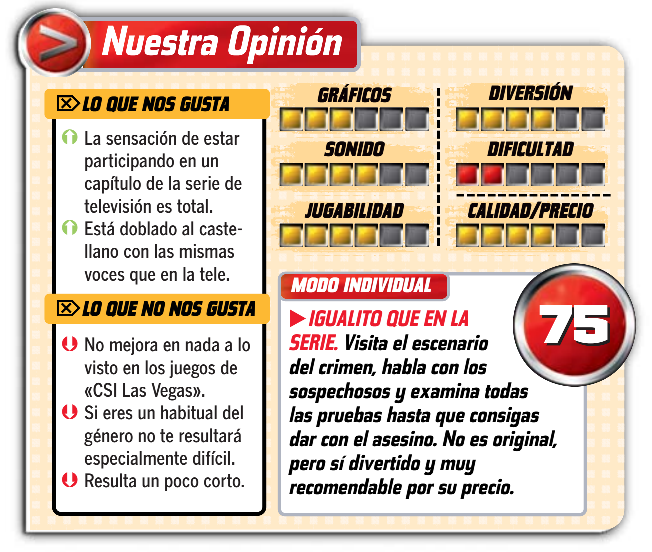
▲ El escenario del crimen es la principal fuente de pruebas del caso. Analízalas y pronto empezarás a atar cabos hasta dar con el sospechoso.



▲ En el juego cuentas con un laboratorio perfectamente equipado en el que analizar las pistas que encuentres en los escenarios del crimen.



▲ Si consigues establecer una relación entre el sospechoso y el asesinato, podrás interrogarlo en las dependencias del CSI, e incluso arrestarlo.



Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA
- La sensación de estar participando en un capítulo de la serie de televisión es total.
- Está doblado al castellano con las mismas voces que en la tele.

LO QUE NO NOS GUSTA
- No mejora en nada a lo visto en los juegos de «CSI Las Vegas».
- Si eres un habitual del género no te resultará especialmente difícil.
- Resulta un poco corto.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

75

IGUALITO QUE EN LA SERIE. *Visita el escenario del crimen, habla con los sospechosos y examina todas las pruebas hasta que consigas dar con el asesino. No es original, pero sí divertido y muy recomendable por su precio.*



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+
- **Género:** Aventura gráfica
- **Idioma:** Textos y voces en castellano
- **Estudio/Compañía:** DMIS/369 Interactive
- **Distribuidor:** Ubi Soft **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19.95 €
- **Web:** *www.ubisoft.es* Página muy simple y sin apenas contenidos interesantes.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Número de casos:** 5
- **Personajes de la serie:** 8
- **Herramientas de detección:** 7
- **Herramientas de recogida:** 8
- **Extras:** Bocetos, imágenes, puzzles.

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 750 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 650 MB
- **Tarjeta 3D:** 16 MB
- **Conexión:** No requiere



Una tarea faraónica

Immortal Cities Los Niños del Nilo

La referencia

Sim City 4

- **En los dos creamos y gestionamos ciudades,** aunque la referencia nos ofrece bastantes más cosas que hacer.
- **La ambientación en el Antiguo Egipto** de «Los niños del Nilo» es más sugerente que el realimo contemporáneo de «SimCity 4».
- **Los gráficos son más espectaculares** en «Los niños del Nilo», con mucho detalle y realismo.

¿Sueñas con que tu apellido sea recordado dentro de miles de años? Pues si sigues sentado frente al televisor no lo vas a conseguir... Mejor enciende tu PC y prepárate para construir monumentos que sobrevivan a los siglos.

Que los creadores de «Faraón» hayan formado un nuevo estudio de desarrollo no implica que sus gustos e ideas vayan a cambiar de la noche a la mañana. De hecho, el primer juego de la nueva compañía, llamada Tilted Mill, es, salvo por algunos aspectos técnicos, literalmente clavadito a su juego más popular. Veamos rápidamente por qué.

GESTIÓN DE IMPERIOS

«Los niños del Nilo» es un juego de construcción y gestión de ciudades ambientado en el exótico Egipto. Y prepárate, porque las tareas del faraón serán numerosas e importantes.

Si quieres que el nombre de tu dinastía permanezca a lo largo de los siglos, deberás ser un buen gobernador. En tu mano estará construir casas, tiendas, templos, hospitales, colegios, ejércitos y, cómo no, una pirámide para que todo el mundo sepa de tu apellido. Pero no sólo se trata de construir una casa aquí o allá y que la ciudad quede bonita, ni mucho menos.

Deberás seguir una cierta planificación para que todo funcione correctamente, como poner a los granjeros cerca del río, proporcionar a los nobles artículos de lujo, educar a tus ciudadanos para que presten más y mejores

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Textos en castellano
- **Estudio/Compañía:** Tilted Mill / Sega
- **Distribuidor:** Atari **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** 28 de Enero **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** ***http://www.immortalcities.com/cotn/*** De diseño soso, pero con muchísima información.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Campaña y Escenarios
- **Periodos históricos:** 5
- **Número de personajes:** 33
- **Número de dioses:** 14
- **Editor:** Sí (de escenarios y de campañas)

ANALIZADO EN

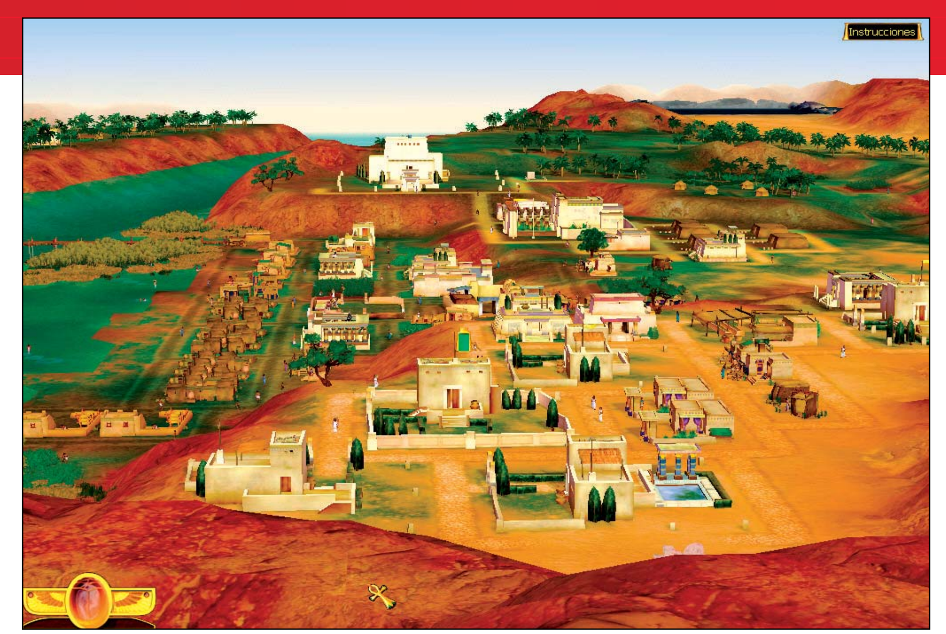
- **CPU:** Athlon 64 3000 + Pentium 4 2.6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** ATI Radeon 9600 Pro 128 MB GeForce FX 5700 LE 128 MB

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 800 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** No requiere

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** No requiere



▲Ahora te toca a ti emular la grandiosidad de la civilización egipcia. Construye, planifica y dota a tu ciudad de todos los servicios necesarios para que sus ciudadanos estén contentos con tu dinastía y te aclamen como a un Dios.



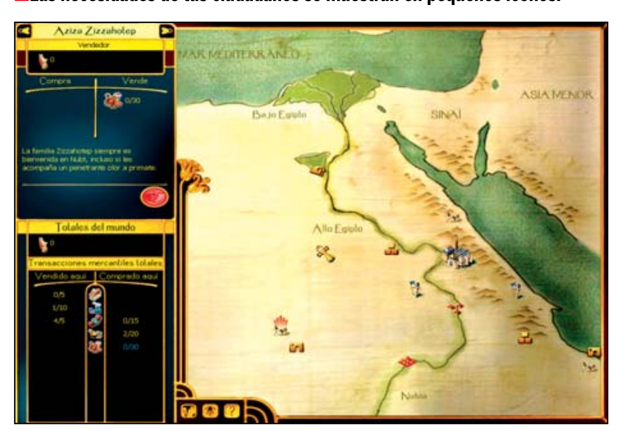
▲A lo largo del juego las construcciones evolucionan según su entorno.



▲Las necesidades de tus ciudadanos se muestran en pequeños iconos.



▲Hay un buen puñado de tareas de las que ocuparse, pero si tienes un minuto de descanso siempre puedes darte un garbeo por la ciudad y observar la rutina diaria de sus habitantes como si de un Gran Hermano se tratase.



▲Puedes comerciar con otros pueblos o declararles la guerra. Tú mandas y eliges en cada momento lo que más te interesa para progresar.

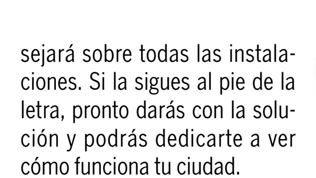
Arquitecto, general, alcalde... Domina todos los oficios para convertirte en el faraón más glorioso de toda la historia

servicios, o poner santuarios por toda la ciudad para que los ciudadanos puedan adorar a sus dioses. Tampoco hay que olvidar el comercio con otras ciudades, e incluso alguna que otra disputa militar con otros pueblos. Vamos, que no tendrás ni un segundo de descanso.

LA VOZ DEL CIUDADANO

Si la construcción de la ciudad es importante, no lo es menos la opinión de sus habitantes. Éstos te indicarán, a modo de bocadillos, lo que están haciendo en ese momento o las deficiencias de la ciudad. Si no das con la solución, no será extraño que hagan una sonora protesta frente a tu palacio e incluso terminen marchándose de la ciudad. De hecho, con tantas variables que manejar no será especialmente difícil que se te escape algo.

Por suerte, el juego cuenta con una excelente ayuda que te aconsejará sobre todas las instalaciones. Si la sigues al pie de la letra, pronto darás con la solución y podrás dedicarte a ver cómo funciona tu ciudad.



Puede, en fin, que no nos encontremos ante un juego revolucionario en ninguno de sus aspectos, pero, eso sí, la complejidad de su sistema de juego y su excelente equilibrio lo convierten en una estupenda alternativa para todos los aficionados a la estrategia o a la gestión. Si no temes enfrentarte a un desafío faraónico, éste es tu juego. ■ J.M.H

Alternativas

• Zoo Tycoon 2
Si lo tuyo son los animales, nada te resultará más divertido que gestionar un zoológico.
▶ Más inf. MM 120 ▶ Nota: 79

• Medieval Lords
Otro juego de construcción aunque ambientado en la Edad Media de los señores feudales.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 60



Nuestra Opinión

SIN DESCANSO PARA EL FARAÓN. *Planifica, dirige y construye la ciudad más próspera de Egipto. Las tareas de un faraón son todo un desafío pero, tranquilo, porque la diversión está a la altura del esfuerzo.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La campaña puede durarte meses. No echarás de menos el multijugador.
- Es una delicia darse una vuelta por la ciudad gracias al motor gráfico en 3d.

LO QUE NO NOS GUSTA
- En casi todos los escenarios tienes que partir de cero y es algo pesado.
- Cuando la ciudad es grande, es difícil encontrar un edificio concreto.

MODO INDIVIDUAL

▶ **LA FÓRMULA FUNCIONA.** *Es cierto que no destaca por su originalidad, pero es un juego muy completo y resulta la mar de adictivo.*

82

Te arrastrarás... de la risa

Worms Forts Under Siege

Vale que los gusanos vayan saltando de un sitio a otro, vale que se den de mordiscos, vale incluso que se líen a mamporros los unos con los otros, pero, ¿que se pongan a construir fortalezas? ¿Y con qué sujetan los ladrillos?

La referencia



Worms 3D

- **El mecanismo de juego** es muy similar en los dos, pero en esta nueva entrega de la serie además puedes construir fortalezas.
- **Visualmente son idénticos** con ese divetídisimo aspecto de dibujo animado, aunque ahora la ambientación es más variada.
- **La Campaña con historia** es una novedad muy interesante porque introduce un hilo argumental.

Hasta ahora la saga «Worms» nos había ofrecido los enfrentamientos entre gusanos más desternillantes de la historia del software. Su sencillo mecanismo de juego, con cañonazos por aquí y bombas por allá hasta eliminar al último gusano enemigo, era de lo más adictivo. Pero claro, el tiempo no pasa en balde y ya iba siendo hora de incluir alguna que otra novedad para seguir al pie del cañón. ¿Habrá conseguido el nuevo «Worms» mejorar la fórmula y ofrecer algo nuevo de verdad?

CONSTRUYE Y ATACA

«Worms: Forts Under Siege» ofrece el desarrollo típico de la saga. Dentro de un sistema de juego por turnos manejas a un grupo de gusanos que debe enfrentarse al enemigo haciendo uso de todas las artimañas posibles. Cada gusano dispone de un tiempo para desplazarse por el escenario y buscar la mejor posición para sacar las armas y eliminar al enemigo. Entonces, ¿dónde está lo nuevo del juego? Pues muy sencillo: en la construcción de edificios.

En total hay quince diferentes y van desde una simple torre hasta

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Team 17
- **Distribuidor:** Sega **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** ***www.wormsforts.com*** Página algo sosa comparada con sus protagonistas.

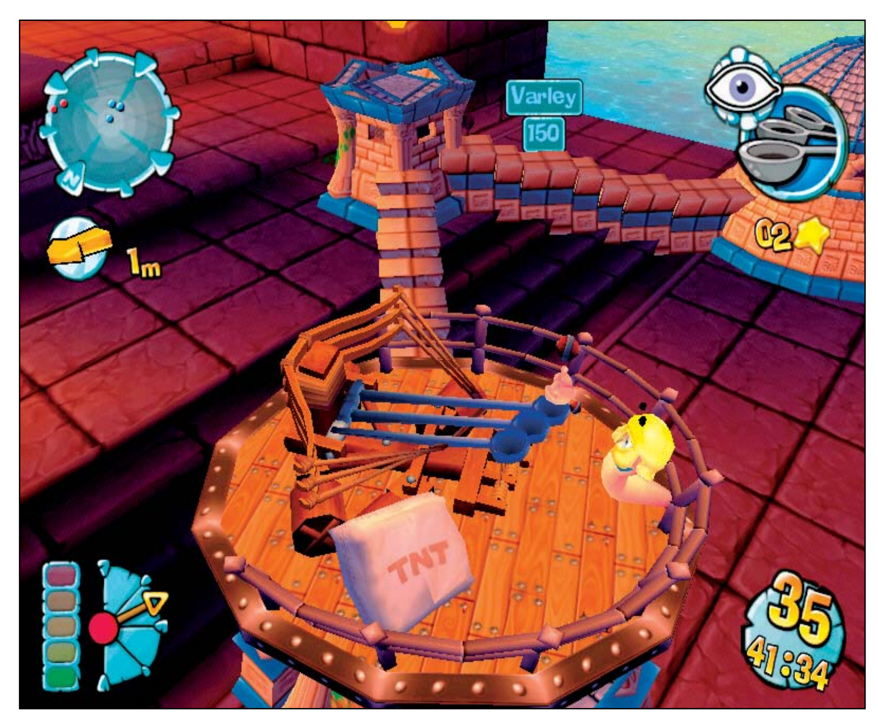
LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** 4 (Partida Rápida Campaña, Entrenamiento y Pruebas)
- **Escenarios:** 20 **Armas:** 30
- **Edificios:** 15 **Utilidades:** 6
- **Multijugador:** Sí (2-4 jugad.)
- **Modos multijugador:** Partidas configurables.
- **Conexión:** Internet y red local

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon 64 3000+, Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9600 Pro GeForceFX 5700
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Disco duro:** 800 MB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 1,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Disco duro:** 800 MB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL





▲ Ha llegado la hora de demostrar que eres el mejor general gusano. Dirige a tus gusanos en el campo de batalla, acaba con los enemigos y destruye la fortaleza enemiga. ¡Qué no quede piedra sobre piedra!



▲ Hay armas para todos los gustos y todas ellas tienen un punto en común: su sentido del humor.



▲ No todo consiste en atacar. Hay niveles donde debes demostrar tus dotes "plataformeras".



▲ La Campaña te traslada a algunas de las épocas más interesantes de la historia, como por ejemplo el Imperio Romano con sus gladiadores-gusano. ¡Para troncharse!



▲ La inclusión de construcciones que tenemos que generar y destruir añade un toque de originalidad y frescura al juego totalmente nuevo en la serie.

> *Crea tu fortaleza, equípala lo mejor posible y defiéndela con uñas y dientes. ¡Esto va de asedios, gusano!*

un hospital, pasando incluso por un laboratorio. Cada construcción proporcionará una serie de mejoras a tu ejército, como, por ejemplo, poder resucitar a tus gusanos si tienes un hospital o de tener más y mejores armas si dispones de una fábrica.

Además, todos los edificios deben estar interconectados con la fortaleza, la construcción más importante de todas, pues su destrucción dará por finalizada la partida. Y ésta es otra de las novedades del juego, ya que para derrotar al enemigo basta con destruir su base principal sin tener que aniquilar a todos los gusanos enemigos.

GUSANOS CON HISTORIA

Sigamos con las novedades. ¿Qué te parecería hacer un recorrido histórico por las civilizaciones más importantes y formar parte de sus batallas? Interesante, ¿verdad? Pues el modo Campaña te lo ofrece. Comenzarás la lucha en Egipto y terminarás en la Edad Media, todo ello aderezado con algunas de las escenas animadas más graciosas que te puedas imaginar.

Pero en este modo también hay más sorpresas, como por ejemplo que en determinados escenarios tengas que manejar a tus gusanos como si de un juego de plataformas se tratase. De todos modos si lo que quieres es pasar un rato divertido sin historias, también puedes hacerlo con el divertidísimo modo multijugador y sus numerosas variables a configurar.

Y es que lo que sigue invariable en la saga «Worms» es su sentido del humor. Ahí están la excelente expresividad de los gusanos, los graciosos escenarios poblados de referencias históricas en clave de humor y, cómo no, las armas. Las hay para todos los gustos y colores y sus efectos son para troncharse.

Vamos, que esta nueva entrega de la saga ofrece suculentas novedades, es terriblemente graciosa y lo que es más importante, te mantendrá pegado al PC durante mucho tiempo. ¿Te la vas a perder, gusano? ■J.M.H.

Alternativas

• Future Tactics The Uprising
Con una mecánica similar, los humanos se enfrentan a los aliens.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 68

• Leisure Suit Larry Magna Cum Laude
Una aventura para echar unas risas. ¡Sólo para adultos, ojo!
▶ Más inf. MM 118 ▶ Nota: 88



***GUSANOS Y CASTILLOS.** Lucha cuerpo a cuerpo. Conquista la fortaleza enemiga y, sobre todo, pásatelo bomba por el camino. Armas disparatadas, divertidísimas animaciones... Imprescindible si quieres pasar un buen rato.*



LO QUE NOS GUSTA

- Incluir construcciones es genial porque le da mucha variedad al juego.
- Los gráficos y sonidos son para partirse de risa.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Hay que "tragarse" el turno del rival y el desarrollo es algo lento.
- Los escenarios no se pueden destruir tanto como en los otros juegos.

MODO INDIVIDUAL

▶*UN ESTILO MEJORADO. El nuevo modo Campaña y la posibilidad de edificar construcciones han supuesto una bocanada de aire fresco para la saga.*



MODO MULTIJUGADOR

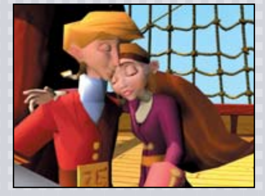


▶*IRRESISTIBLE. El reducido tamaño de los escenarios hace que los enfrentamientos con cuatro equipos sea una gozada desde el primer minuto.*

El regreso de una leyenda

Sherlock Holmes El Pendiente de Plata

La referencia



La Fuga de Monkey Island

- **Ambos tienen un sistema de juego** similar, pero mientras que Holmes apuesta por el análisis de pistas, Guybrush Threepwood prefiere coger y usar objetos.
- **Uno va de piratas** y el otro de detectives, así que sus argumentos tienen muy poco que ver, además «El Pendiente de Plata» es mucho más serio.

Mulder y Scully, dejad paso; equipo del C.S.I., haceos a un lado: el más genial detective de todos los tiempos ha vuelto, dispuesto a enfrentarse a su caso más misterioso. Esto sí es investigar y lo demás son tonterías...

Ser detective ya no es lo que era. Ahora te sacan unas muestras de ADN, consultan un par de datos en Internet, "hackean" algún ordenador y ya está: ¡Cazado! ¡Así cualquiera! Sherlock Holmes sí que tenía mérito...

En el papel del popular detective y, en algunos momentos, de su fiel amigo Watson, en «El Pendiente de Plata», investigaremos a la vieja usanza un misterioso asesinato de un rico hombre de negocios. Las pruebas señalan a su hermosa hija pero el bueno de Sherlock no es de los que aceptan la conclusión más obvia...

ESTILO CLÁSICO

«El Pendiente de Plata» es una aventura clásica, de las de apuntar y pulsar, con multitud de personajes, diálogos y, sobre todo, objetos, pistas en este caso, para recoger y usar. Con ayuda de una cinta métrica, una lupa y un tubo de ensayo analizaremos las pruebas, visitando también a veces el laboratorio en la casa de Holmes en Baker Street.

Los diálogos son, por supuesto, importantes para avanzar ya que en total tenemos que interrogar a más de 40 sospechosos, mediante el clásico sistema de seleccionar entre una lista de preguntas posibles la que nos interesa.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7+

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Frogwares
- **Distribuidor:** Nobilis Ibérica **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *www.frogwares.com/sherlock&watson* Argumento, galería de fotos, demo y trailers.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 1
- **Número de personajes:** 40
- **Número de escenarios:** 40
- **Pistas y objetos:** 200
- **Duración del juego:** 25/30 horas
- **Caminos y finales alternativos:** No
- **Salvar partida:** En cualquier momento.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3,4 GHz AMD 1,6 GHz,
- **RAM:** 1 GB, 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5900 Ultra 256 MB, GeForce 4 MX 64 MB

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 600 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium III 700 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



▲ Ponte en la piel de Sherlock Holmes y resuelve el misterio del Pendiente de Plata. Busca pistas, interroga a los sospechosos y no dejes una sola alfombra sin levantar.



▲ El argumento está lleno de sorpresas y al final hay hasta una minipelícula.



▲ Los rompecabezas son muy divertidos, es una pena que no haya más.



▲ En cada uno de los cinco días, la jugabilidad cambia: el primer día tienes que interrogar gente y encontrar pistas, el segundo resolver puzzles, en otro espiar sin ser visto, etc. Es difícil que lo encuentres repetitivo.



▲ Al final de cada día tendrás que responder un cuestionario. Menos mal que Holmes apunta en su libreta hasta las veces que se rasca la cabeza...

Se ha cometido un crimen y tú tienes que resolverlo... ¿Estarás a la altura del mismísimo Sherlock Holmes?

La aventura se desarrolla a lo largo de cinco días y al final de cada jornada para poder continuar hay que responder un cuestionario asociando las preguntas con las pistas recopiladas.

EL MEJOR DETECTIVE

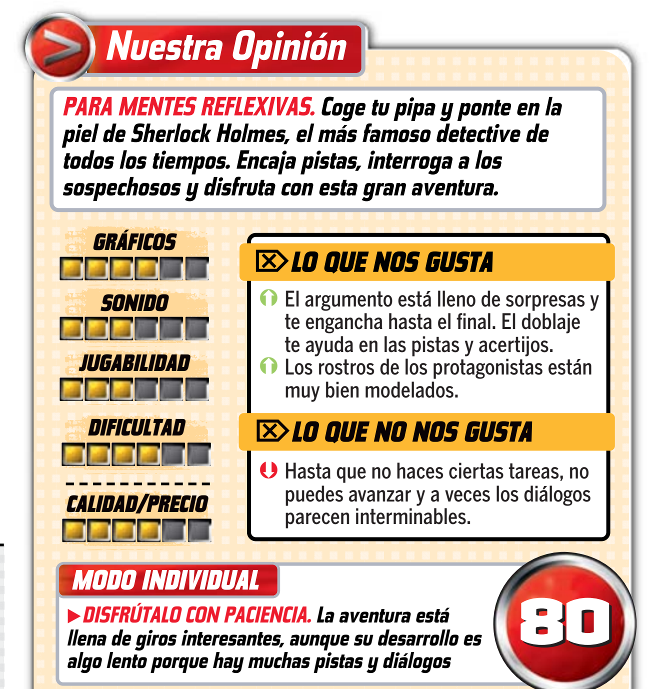
Si te gustan los juegos de investigación, con «El Pendiente de Plata» te divertirás de lo lindo. Los gráficos tienen un interesante nivel de detalle, los personajes son realistas –aunque no se mueven demasiado–, el doblaje cumple y el argumento es digno de la mejor novela de Arthur Conan Doyle.

Eso sí, el juego tampoco es perfecto y por ejemplo, a veces la dificultad para encontrar los caminos dentro de los escenarios puede llegar a desesperarte. En un par de sitios en donde hay que escapar de un vigilante y su perro, te tirarás de los pelos. También es una pena que Sherlock y Watson vayan casi siempre cada uno por su lado. Además, el jugador tiene poca libertad y está demasiado controlado por el juego: tienes que encontrar ciertos objetos y descifrar ciertas pistas para avanzar. Pero son detalles menores en una aventura muy lograda, eso sí, sólo para jugadores pacientes que no les importe pasar las horas conversando o buscando restos de pólvora bajo la alfombra. Si perteneces a este selecto grupo, no te la pierdas... ■J.A.P.



• CSI Oscuras Intenciones
Si quieres una aproximación más científica a la investigación de crímenes éste es tu juego.
▶ Más inf. MM 116 ▶ Nota: 70

• Myst 4
Una aventura clásica de verdad, con multitud de puzzles y un interfaz en primera persona.
▶ Más inf. MM 118 ▶ Nota: 84



Deja salir a la bestia

The Suffering



La referencia



Obscure

- **Acción, terror y aventura** son los ingredientes principales de «Obscure» y «The Suffering».
- **En «The Suffering» sólo controlamos un personaje** mientras que en la referencia podíamos elegir entre cuatro chicos diferentes.
- **Ambos son juegos de terror,** pero el tono de «The Suffering» es más oscuro y adulto que el terror adolescente de «Obscure».

¿Qué harías si tuvieras la oportunidad de ser realmente malvado? ¿La aprovecharías? ¿Serías fiel a tus principios? La pregunta no es sencilla pero este juego te da la oportunidad de comprobar lo malo o lo bueno que podrías llegar a ser.

Entre tanta secuela y tanta conversión de cine, cada vez es más difícil ver títulos realmente originales. Y no es que «The Suffering» sea algo revolucionario pero, al menos, cuenta una muy buena e inquietante historia y ofrece un sistema de juego con bastantes sopresas.

«The Suffering» es una aventura de terror con grandes dosis de acción que puedes jugar en primera o tercera persona. Tu personaje se llama Torque y, entre otras características, resulta que cuando se enfada puede convertirse en un horrible monstruo capaz de despedazar, literalmente, a cualquier enemigo.

PARA MORIRSE... DE MIEDO

La historia de Torque, tu historia, comienza en la antigua prisión de Abbot, una cárcel donde acaban los delincuentes más peligrosos, cargada de leyendas sobre experimentos con presos y enfermos mentales. Tu papel es el de un prisionero en el corredor de la muerte al que le quedan pocos días de vida. Su delito ha sido asesinar a su mujer e hijos a sangre fría y en extrañas condiciones, aunque no puede recordar nada de eso. El principio del juego coincide con su llegada a la celda, cuando tras un misterioso terremoto comienzan a

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Surreal/Zoo Digital
- **Distribuidor:** Herederos de Nostromo
- **Nº de CDs:** 2 ▸ **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *www.thesuffering.midway.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Nº de armas:** 12, cuerpo a cuerpo, de fuego y arrojadizas.
- **Tipos de enemigos:** 7
- **Enemigos finales:** 4
- **Escenarios:** 8
- **Capítulos:** 28
- **Niveles de dificultad:** 5
- **Finales posibles:** 3

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800PRO 128 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

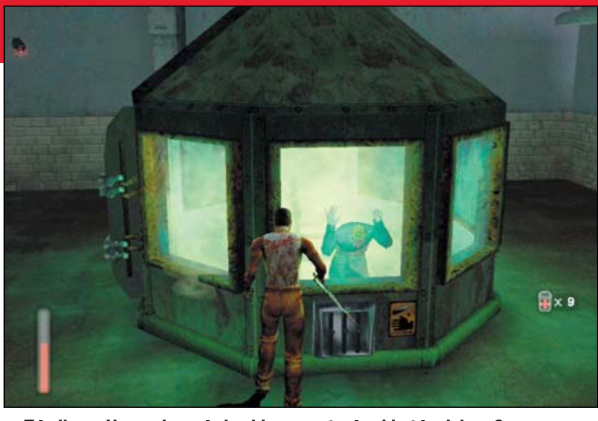
- **CPU:** PIII 1 GHz
- **RAM:** 128 Mb
- **Espacio en disco:** 1,2 Gb
- **Tarjeta 3D:** 32 Mb
- **Conexión:** No requiere

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 Mb
- **Conexión:** No requiere



▲ El camino a la libertad es largo y está lleno de obstáculos, y es que además de enfrentarnos a decenas de enemigos también tenemos que intentar recordar nuestro pasado y decidir si merece la pena luchar por la luz o abrazar la oscuridad.



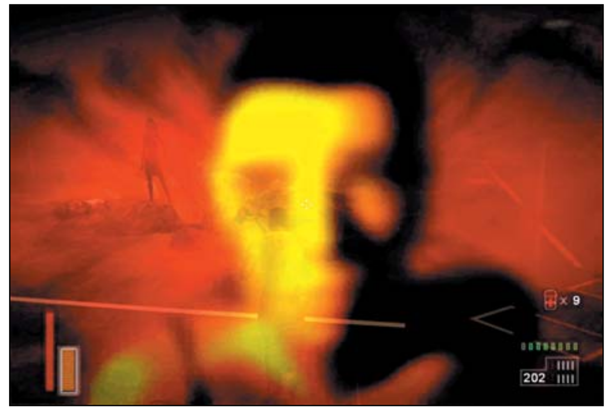
▲ Tú eliges, ¿le perdonarás la vida o apretarás el botón del gas?



▲ Cuando nos transformamos en bestia somos casi imparables.



▲ El nivel de violencia y sangre en «The Suffering» es realmente alto. Definitivamente este juego es sólo para mayores de 18 años pero, incluso así, más de uno encontrará que la experiencia es más dura de lo que imaginaba.



▲ Caminas tranquilamente y eres sorprendido por un chirrido y una tenebrosa imagen. No tiene ningún significado pero pone los pelos de punta.

Huye de la prisión de Abbot y lucha contra horrendas criaturas mientras te enfrentas a tus propios demonios

aparecer las más horrendas criaturas. A partir de ahí se desata una historia cargada de combates, "flashbacks", sustos y muchas decisiones difíciles.

INSTINTO ASESINO

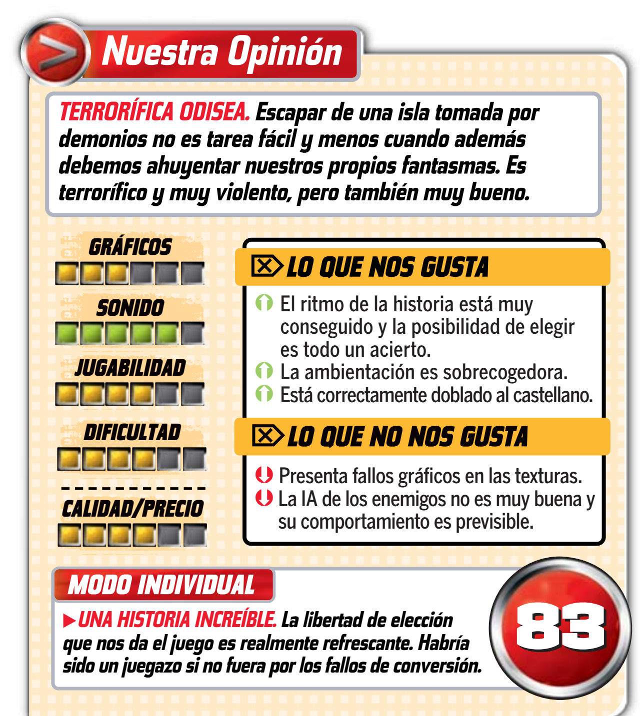
Aunque la mecánica del juego es en general bastante sencilla –todo consiste en recorrer los escenarios matando demonios, recogiendo armas y medicinas y resolviendo algún que otro sencillo puzzle– se incluye también un aspecto realmente innovador: mientras intentas escapar y recordar qué sucedió aquel día, puedes intentar lograr el perdón de tu esposa realizando buenas acciones, o bien sucumbir a la dominación del demonio que te ha poseído y echarlo todo a rodar. Tu conciencia diabólica te incitará constantemente al mal, mientras que tu difunta esposa te ayudará a seguir la buena senda y redimir tus pecados.

«The Suffering» es, en definitiva, un título interesante y entretenido, con multitud de escenarios, una ambientación global impresionante y muy terrorífica, y una trama espeluznante con varios finales. Sólo se ve algo empañado porque su apartado técnico padece algunos fallos propios de una conversión de consola pero, aun así, se trata de una aventura muy recomendable. Eso sí, sólo para mayores de edad sin miedo a las emociones fuertes y con un estomago de lo más resistente. ■D.M.S.

Alternativas

• Scrapland
Si el terror no es lo tuyo, prueba esta fantástica aventura, futurista y mucho más simpática.
▶ Más inf. MM 118 ▶ Nota: 92

• Battle Out of Hell
Otro gran "matademonios", pero de acción en primera persona y con mucho menos argumento.
▶ Más inf. MM 120 ▶ Nota: 86



Nuestra Opinión

TERRORÍFICA ODISEA. *Escapar de una isla tomada por demonios no es tarea fácil y menos cuando además debemos ahuyentar nuestros propios fantasmas. Es terrorífico y muy violento, pero también muy bueno.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El ritmo de la historia está muy conseguido y la posibilidad de elegir es todo un acierto.
- La ambientación es sobrecogedora.
- Está correctamente doblado al castellano.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Presenta fallos gráficos en las texturas.
- La IA de los enemigos no es muy buena y su comportamiento es previsible.

MODO INDIVIDUAL

▶ **UNA HISTORIA INCREÍBLE.** *La libertad de elección que nos da el juego es realmente refrescante. Habría sido un juegazo si no fuera por los fallos de conversión.*

83



"Diabólicamente" sencillo

Kult: Heretic Kingdoms

¿Así que un juego religioso? Eso está bien, ya verás como tu abuelita se pone muy contenta... Ah, que no va de rezar ni de ser piadoso, sino de todo lo contrario... Ya nos extrañaba, ya.

Con una clara influencia de títulos como «Diablo» o «Baldur´s Gate», «Heretic Kingdoms» nos ofrece una curiosa mezcla de rol y acción en la que los diálogos y los espadazos se alternan a partes iguales.

La acción del juego tiene lugar en Crwenth, un mundo de fantasía en el que la religión está siendo desterrada. La historia comienza cuando alguien roba uno de los símbolos místicos con más poder, "El Azote de Dios", una antigua espada que se utilizó para vencer al Dios único. Tu deber como inquisidora es encontrar la espada y destruir cualquier vestigio de religión.

ARMAS DE MUJER

A la hora de jugar, el control es tan sencillo como caminar con un clic y atacar con otro. Todo sigue el estándar del género, incluyendo la posibilidad de modelar nuestro personaje, repartiendo puntos entre varias estadísticas, como fuerza, destreza o magia.

Se han introducido, eso sí, algunos giros interesantes, como la necesidad de practicar con un arma antes de poder sacarle todo su potencial o la diferenciación entre vida y salud. La protagonista tendrá además el poder de viajar entre los dos mundos, el real y el de los sueños.

Técnicamente, eso sí, el juego no brilla demasiado, con unos escenarios 2D que, la verdad ofrecen un aspecto bastante anticuado, pero, desde luego, si lo que buscas es una mezcla de rol y acción que no te ofrezca demasiadas complicaciones, prepárate para machacar el ratón, porque la has encontrado. ■D.M.S.



Sacred



- **Los dos se juegan casi igual,** acción directa, muchos enemigos y montones de objetos.
- **«Kult» es variado,** pero no llega a la enorme cantidad de opciones de «Sacred».
- **En «Sacred» puedes elegir entre cinco personajes diferentes,** en «Kult», en cambio, sólo podemos manejar a la inquisidora Alita.



▲ Como iniciada en la Inquisición debes adquirir experiencia, subir niveles, equiparte con lo mejor que encuentres y, al final, decidir tu propio destino.



▲ El mundo de los sueños y el real son el mismo, pero su aspecto es diferente y en ellos moran distintas criaturas, o sea, que todo se duplica.



▲ El sistema de control es muy accesible. Viajar por Corwenth, por ejemplo, es tan sencillo como pinchar sobre uno de los puntos destacados del mapa.

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA
- El argumento es complejo, largo y entretenido.
- Hay montones de armas, armaduras y destrezas.
- El sistema de juego es muy sencillo y no dará problemas a nadie.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Los gráficos están bastante desfasados para los tiempos que corren.
- Presenta algunos errores de tipo técnico.
- Echamos de menos un modo multijugador.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

LABRA TU DESTINO. *Rol y acción a partes iguales, en un diseño heredero de «Diablo». Sencillo de jugar y con un buen guión, aunque algo escaso en opciones. Un acabado gráfico más cuidado tampoco le habría venido nada mal.*

69

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Rol
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** 3D People
- **Distribuidor:** Friendware **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,95 €
- **Web:** *www.p3int.com/KULT/* Indispensable para bajar los parches, pero hay poco más.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes:** 1
- **Escenarios:** 16
- **Misiones:** 39
- **Tipos de armas:** Más de 20
- **Tipos de magia:** 4 (Fuego, tierra, agua y aire).
- **Destrezas:** Más de 50
- **Enemigos finales:** 10

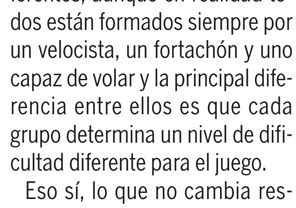
LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 1,2 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,1 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** No requiere





A la velocidad del rayo

Sonic Heroes





▲ Toda la jugabilidad de los juegos de «Sonic» está presente: anillos a montones, saltos kilométricos y, sobre todo, una velocidad endemoniada.

▲ Durante el juego controlamos simultáneamente a tres personajes, cada uno con unas habilidades diferentes que hemos de usar según la ocasión.



▲ Como en todo buen juego de plataformas, no faltarán los típicos jefes de fin de fase, aunque su nivel de dificultad tampoco es muy elevado.

Con esto del carné por puntos es mejor no correr con el coche. Pero eso sí, de momento no hay policía que pueda multarte por ir a "tropecientos" junto a tu amigo Sonic.

Una de las series de plataformas por excelencia, la del erizo Sonic, vuelve a nuestros ordenadores. Por supuesto el objetivo es derrotar al Doctor Robotnik, pero esta vez contaremos con once amigos que se unirán a la lucha.

A MIL POR HORA

El desarrollo de la acción en «Sonic Heroes» es similar al de títulos anteriores, una combinación de precisión, reflejos y velocidad, aunque se han aportado algunas ideas muy refrescantes. La principal es que no controlamos a un solo personaje, sino a un grupo de tres, cada uno con sus propias habilidades, de manera que dependiendo de los obstáculos que encuentres, debes cambiar el control de uno a otro para poder superarlo. En total puedes escoger entre cuatro equipos diferentes, aunque en realidad todos están formados siempre por un velocista, un fortachón y uno capaz de volar y la principal diferencia entre ellos es que cada grupo determina un nivel de dificultad diferente para el juego.

Eso sí, lo que no cambia respecto de anteriores entregas de «Sonic» es la velocidad endiablada de la acción, con loopings imposibles, saltos de decenas de metros, cientos de anillos, y sobre todo, ni un segundo de respiro. Hay algunos detalles, es cierto, que dificultan la jugabilidad, como algún enfoque de cámara defectuoso o que no se hayan incluido opciones online, pero, pese a todo, si lo que buscas es un juego de plataformas rápido y entretenido ésta es la mejor elección a tu alcance. ■J.M.H.



Sonic Adventure DX



- **Los dos son plataformas clásicos,** la diferencia es que en «Sonic Heroes» puedes controlar varios personajes a la vez.
- **En «Sonic Adventure DX»** hay algunos toques de aventura que no están presentes en su continuación.
- **Ninguno tiene opciones Online,** pero ahora se puede jugar a pantalla partida.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

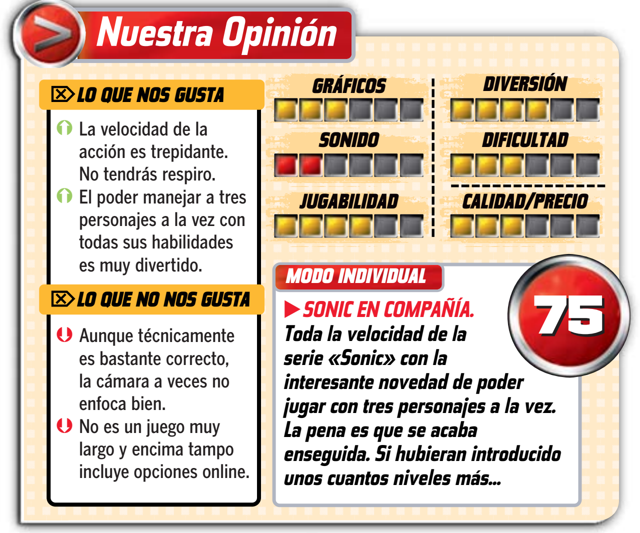
- **Género:** Plataformas
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Estudio/Compañía:** Sonic Team/Sega
- **Distribuidor:** Atari **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** ***www.toughteam.com*** De carga lenta pero incluye un mini «Tetris» muy divertido.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 3 (Historia, Desafío y Batalla)
- **Número de personajes:** 12
- **Habilidades:** 3 (Velocidad, Fuerza y Vuelo)
- **Número de equipos:** 4
- **Número de niveles:** 14
- **Multijugador:** No

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 866 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1,3 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** No requiere



Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- La velocidad de la acción es trepidante. No tendrás respiro.
- El poder manejar a tres personajes a la vez con todas sus habilidades es muy divertido.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Aunque técnicamente es bastante correcto, la cámara a veces no enfoca bien.
- No es un juego muy largo y encima tampoco incluye opciones online.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

SONIC EN COMPAÑÍA. ***Toda la velocidad de la serie «Sonic» con la interesante novedad de poder jugar con tres personajes a la vez. La pena es que se acaba enseguida. Si hubieran introducido unos cuantos niveles más...***

75



¡Pasajeros al tren!
Polar Express

¿Nunca te has preguntado cómo puede ser tan eficiente Papa Noel repartiendo regalos? Y con la tripa que tiene, además. Pues parece que el secreto es que tiene ayuda de la RENFE....

Como la película en la que está basado de manera casi milimétrica, «Polar Express» cuenta la historia de un escéptico niño que una noche se sube a un tren mágico que le llevará a conocer al mismísimo Santa Claus. Dentro del tren, Scrooge, una malvada marioneta, hará lo imposible para fastidiar la navidad de todos los niños que viajan en él.

PARA TODOS LOS PÚBLICOS

A la hora de jugar todo consiste en una sucesión de pruebas que tenemos que ir resolviendo, ya sea en el mismo tren –dentro o encima de él–, en el metro de la ciudad de Santa Claus o incluso en un zeppelín. Su mecánica es variada, desde seguir el ritmo pulsando un botón en el momento justo, hasta controlar el zeppelín sin estrellarlo, aunque, eso sí, todas son muy sencillas.

Y es que, al igual que la película, el juego es para todos los públicos, por lo que su dificultad y complejidad es mínima. Desgraciadamente tampoco es un juego largo, ya que se puede pasar en un par de horas, ni demasiado rejugable, a no ser que la primera vez no fueras capaz de desbloquear todos los extras encontrando los pedazos de muñecos repartidos por los escenarios.

El juego tiene, eso sí, un apartado gráfico interesante y, aunque la expresividad de los personajes podría ser mayor, reproduce a la perfección toda la ambientación de la película. La pena en este sentido es que las voces se han quedado en inglés y, claro, eso en un juego destinado al público más joven, es toda una faena. ■ **D.M.S.**



La referencia

LOS INCREÍBLES

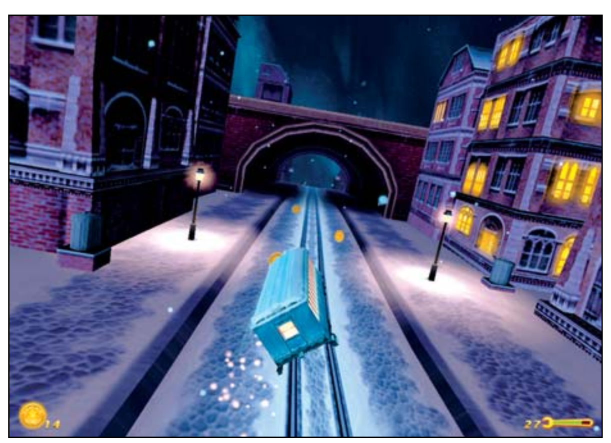
- **En ambos se combinan diferentes pruebas,** pero en «Polar Express» hay menos acción y la dificultad es mucho menor.
- **En «Polar Express» controlas un solo protagonista,** mientras que en la referencia controlas a toda una familia de superhéroes.
- **Los dos están basados** en una exitosa película de animación



▲ En este peculiar tren, incluso hay tiempo para correr, saltar, pilotar... Incluso hay tiempo para el ritmo, ¡más carbón a la caldera!



▲ El juego no es precisamente violento, sino todo lo contrario. Vamos, que la marioneta Scrooge es lo único parecido a un enemigo que hay en todo el juego.



▲ En muchas de las aventuras tendrás que conducir un vehículo, ya sea el zeppelín de Santa Claus, el metro o ¡incluso un vagón del Polar Express!

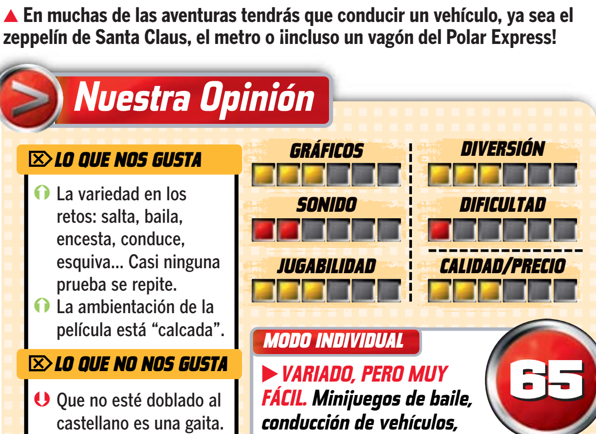


INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Blue Tongue/THQ
- **Distribuidor:** Proein
- **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** ***www.thq.co.uk*** A través de la página de THQ puedes ver algo de información en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Capítulos:** 6
- **Personajes controlables:** 1 (el niño protagonista)
- **Eúmero de pruebas diferentes:** 15
- **Escenas cinemáticas de la película:** 7
- **Multijugador:** No

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 400 Mhz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1 Gb
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** No requiere



Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA
- La variedad en los retos: salta, baila, encesta, conduce, esquiva... Casi ninguna prueba se repite.
- La ambientación de la película está "calcada".

LO QUE NO NOS GUSTA
- Que no esté doblado al castellano es una gaita.
- No es un gran desafío; es muy corto y sencillo. Para los más pequeños.
- Los personajes son poco expresivos.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL **65**

▶ VARIADO, PERO MUY FÁCIL. ***Minijuegos de baile, conducción de vehículos, plataformas,... La verdad es que hay montones de cosas que hacer, aunque ninguna supone un gran desafío. Y además las voces están en inglés, ¡pues vaya!***

Championship Snowboarding 2004

Refrescante

Hacía tiempo que los usuarios de PC no disfrutábamos de un simulador de deportes de invierno y, la verdad, ya nos iba apeteciendo eso de pillar la tabla y tirarnos pendiente abajo a velocidad de vértigo, que es justo lo que nos propone este entretenido simulador de snowboard.

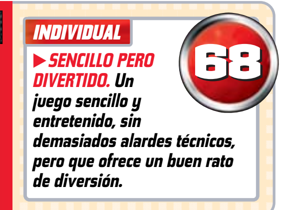
DEPORTES ALTERNATIVOS

Aunque el juego sólo incluye cinco pistas diferentes esta escasez se compensa por el elevado número de pruebas diferentes que nos ofrece en cada una de ellas. Podemos sumar puntos haciendo acrobacias, competir en carreras de velocidad pura, recoger iconos... y así hasta completar una larga lista. Además incluye también un editor bastante sencillo que nos permite diseñar con facilidad nuestras propias pistas, alargando así su vida útil.

Y si a esto le añadimos un acabado gráfico correcto y un control divertido y ágil, el resultado es un juego quizá no demasiado elaborado, pero más que suficiente para permitirnos pasar un rato muy entretenido. ■J.P.V.

INFOMANÍA

■ **FICHA TÉCNICA** 3+
- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** Activision
- **Distribuidor:** Noblis
- **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 19,90 €
- **Web:** *www.activisionvalue.com*

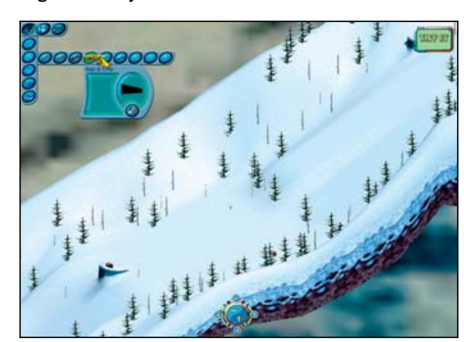

INDIVIDUAL

68

▶ *SENCILLO PERO DIVERTIDO. Un juego sencillo y entretenido, sin demasiados alardes técnicos, pero que ofrece un buen rato de diversión.*



▲ El Snowboard no es un deporte para cobardicas, pero gracias a esta versión virtual resulta mucho más sencillo coger la tabla y lanzarnos al vacío. ¿Te animas a batir todos los récord?



▲ Con el editor incluido podemos diseñar nuestras propias pistas, colocando todo tipo de trampolines.



▲ El acabado gráfico del juego es correcto y la sensación de velocidad está muy bien conseguida.

Gooka El Misterio de Janatris

Exprímete la cabeza

El juego nos traslada a un mundo de ambientación fantástica y nos pone en la piel de un magistrado que vuele a su casa después de un largo viaje para descubrir que su casa ha sido asaltada, su mujer está en coma y su hijo ha sido secuestrado. A partir de ahí comienza una aventura por salvar a nuestra familia que nos llevará a través de los escenarios más insólitos mientras el misterioso argumento del juego se va revelando.

AVENTURA CLÁSICA

«Gooka: El Misterio de Janatris» se ajusta bastante fielmente a todas las convenciones del género: argumento complejo e interesante, entorno 3D, control sencillo, muchos objetos para recoger y utilizar, abundantes diálogos y, sobre todo, muchos puzzles qe resolver. El problema es que tecnológicamente el juego deja bastante que desear, en especial en el apartado gráfico, y eso le resta mucho atractivo. Además la dificultad de los puzzles no está muy bien ajustada lo que pude hacer que el juego se vuelva frustrante en algunas ocasiones y demasiado sencillo en otras. Si eres un fan del género puede que te resulte interesante, pero si no es así seguramente no lo encontrarás demasiado entretenido. ■J.P.V.



▲ El argumento se va desarrollando a través de abundantes diálogos que, eso sí, están correctamente traducidos al castellano.



▲ El juego está repleto de puzzles de todo tipo, pero el problemas es que a veces su dificultad no está demasiado bien ajustada.



■ **FICHA TÉCNICA** 12+
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Centauri/Cenega
- **Distribuidor:** Zeta Games
- **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.gooka.com*

INDIVIDUAL

62

▶ *SÓLO PARA AFICIONADOS. Su argumento es interesante y su sistema de juego es accesible, pero su pobre acabado gráfico le resta bastante atractivo.*



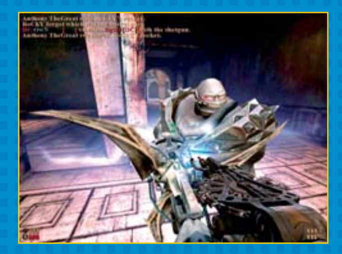
¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!





VICTORIA PRECIO ESPECIAL
La estrategia más exigente
Si te consideras un hábil estratega y no temes enfrentarte a un juego sesudo, con la reedición de «Victoria» tienes la oportunidad de adquirir uno de los más espléndidos juegos del género. Friendware lo relanza a 19,95€.



PAINKILLER BLACK EDITION
Que fuera un juego de terror es casi lo de menos. Su estilo sencillo y directo fue lo que conquistó el año pasado a los jugadores que demandaban acción sin tregua. Ahora Virgin Play lo reedita en un pack que incluye la expansión «Battle Out of Hell» por 39,95 €.



PACK AVENTURA
Postmorten + Curse + Dracula
Este es un pack ideal para los que disfrutan con el misterio y con la investigación. Reúne tres juegos que han destacado por ofrecer buenas historias y un cuidado diseño artístico. Virgin Play lo lanzará a 19,95 €.



PACK ESTRATEGIA
Ladrones buenos y malos
Tres juegos de estrategia con distintos estilos y ambientación: «Chicago 1930», «Kohan» y «Robin Hood». Sólo por su variedad este pack ha de tenerse en cuenta. Estará disponible con Virgin Play por 19,95 €.

JUEGO DEL MES Micromanía

Pack Codegame Splinter Cell + Pandora Tomorrow

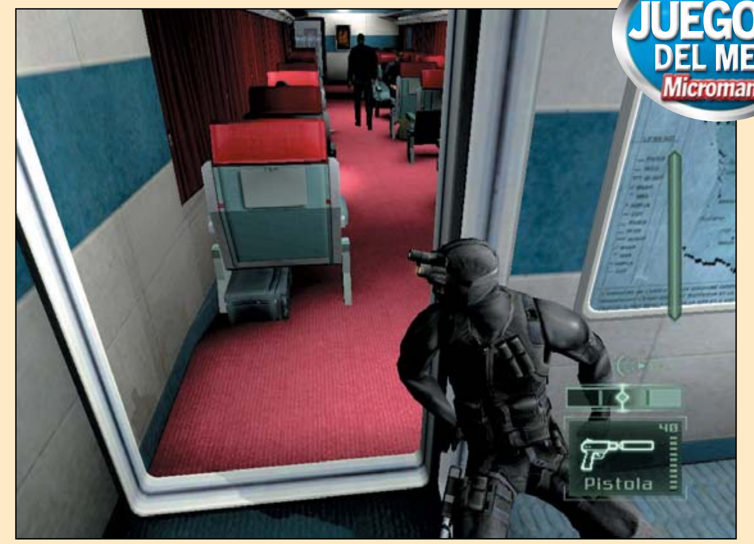
¿Quieres ser espía?

ANTES DECÍAMOS

Ya en «Splinter Cell», Sam Fisher demostró ser el mejor en misiones de infiltración, pero en «Pandora Tomorrow» se enfrenta a una nueva intriga, esta vez de origen terrorista. El juego mantiene el estilo del original, con misiones en las que hemos de eludir sistemas de seguridad y descubrir secretos hasta dar con la clave de la trama. Introduce unas cuantas mejoras con respecto la primera entrega, destacando los nuevos movimientos de su protagonista. Lo suficiente para que, este título, siga siendo el mejor del subgénero del sigilo.

AHORA DECIMOS

La llegada de este pack, con las dos primeras entregas de «Splinter Cell», es una oportunidad estupenda mientras aterriza «Chaos Theory». No hay nada mejor si te atrae la combinación acción y sigilo. «Pandora Tomorrow», además, está casi a la última en el apartado técnico. No te quedes sin ver la serie.



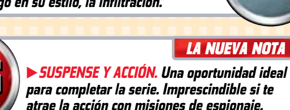
▲ Durante la mayor parte del juego, nuestro personaje debe ocultarse para eludir la vigilancia del enemigo, aunque también tienen lugar momentos de intensa acción.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Comentado:** MM 111 (Abril 2004)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Ubisoft Montreal/Ubisoft
- **Distrib.:** Ubisoft **Nº de CDs:** 5
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.pandoratomorrow.com



LA ANTIGUA NOTA 90
ACCIÓN CON SUSPENSE. *Aunque con pocas novedades respecto de su antecesor, es el mejor juego en su estilo, la infiltración.*

LA NUEVA NOTA 95
SUSPENSE Y ACCIÓN. *Una oportunidad ideal para completar la serie. Imprescindible si te atrae la acción con misiones de espionaje.*



▲ Las misiones tienen un diseño sensacional, con una gran variedad de situaciones, aunque casi siempre para obtener información secreta.



▲ En «Pandora Tomorrow» nuestro protagonista cuenta con un gran número de movimientos y habilidades para afrontar cualquier situación.

Age of Mythology Gold

El favorito de los dioses

ANTES DECÍAMOS

Toma la mejor estrategia, aderézala con una estupenda ambientación mitológica y adórnalo todo con un entorno 3D. ¿El resultado? Un juego que te hará creer en los milagros. Se trata del relevo de una de las series más admiradas de la estrategia: «Age of Empires» con la que comparte un mismo estilo de juego. Pero en «Age of Mythology», hay tres civilizaciones muy diferenciadas –cada una con sus propios héroes–. Con aquella que elijamos, nos espera una larga campaña repleta de búsqueda de recursos, diplomacia y por supuesto, batallas.

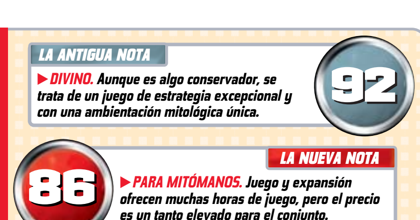
AHORA DECIMOS

La ambientación mitológica era el signo distintivo de «Age of Mythology» que, aunque impecable y en 3D, en otros aspectos resultaba quizá demasiado convencional, incluso para su tiempo. Microsoft aplicó las mismas fórmulas ya probadas en «Age of Empires» sin arriesgar demasiado. Después, la aparición de la expansión «Titans» añadió una nueva civilización: los Atlantes, además de una nueva campaña poderes y unidades nuevas. Ambos títulos, se complementan en este pack para ofrecer infinidad de horas de buena estrategia.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- Género: Estrategia
- PVP Rec.: 49,99 €
- Comentado: MM95 (Dic. 2002)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Comp.: Ensemble/Microsoft
- Distrib.: Microsoft Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.microsoft.com/games/PC/ageofmythologygold.aspx



LA ANTIGUA NOTA 92

DIVINO. Aunque es algo conservador, se trata de un juego de estrategia excepcional y con una ambientación mitológica única.

LA NUEVA NOTA 86

PARA MITÓMANOS. Juego y expansión ofrecen muchas horas de juego, pero el precio es un tanto elevado para el conjunto.



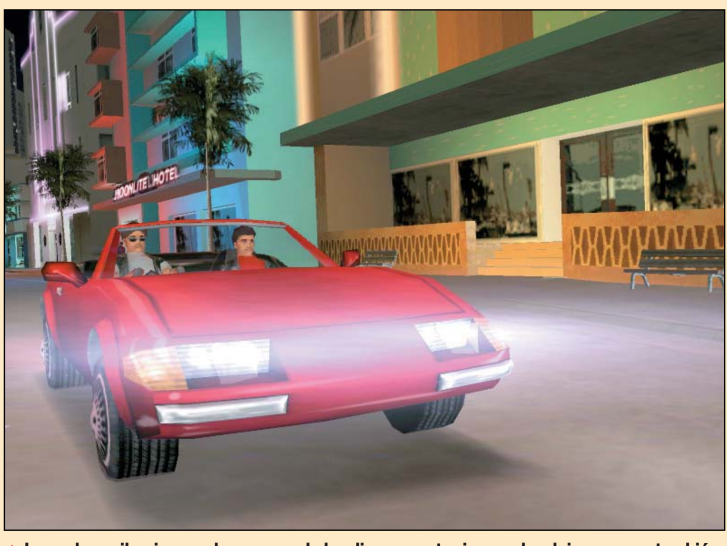
▲ Cada civilización es muy diferente al resto, pero las tres están perfectamente equilibradas entre si.



▲ El cíclope es una de los figuras de la mitología Griega, que acompaña a la Egipcia y a la Nórdica en el juego.

Grand Theft Auto Vice City

Corrupción en tu PC



▲ La noche se ilumina con los neones de las discos, gente rica, coches lujosos, pero también violencia y otros negocios sucios, en los que tomarás parte si quieres prosperar.

ANTES DECÍAMOS

Sube el volumen de la radio y pisa a fondo el acelerador de tu descapotable, mientras en el retrovisor se desvanece la silueta de la policía. Y es que la ley no es para Tommy. Nuestro muchacho ha pasado quince años a la sombra y ahora va a tener que arreglarselas para prosperar en «Vice City», un paraíso costero para los turistas y, por supuesto, para el crimen organizado. No faltarán ofertas para ganar pasta fácil cometiendo fechorías. Un cóctel de violencia, humor, guiños retro y cientos de horas de diversión no lineal, exenta de complicaciones.



▲ Tendrás "movidas" a pie, con bandas locales o la poli y con todo tipo de armas.



▲ Nada más fácil que robar un coche pero, ¿queé tal una moto? ¿O mejor un helicóptero?

AHORA DECIMOS

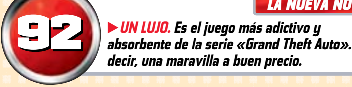
Después de «Grand Theft Auto III» había un gran interés en su continuación, «Vice City», pero lejos de decepcionar, resultó ser aún mejor. En lo esencial, era un juego similar, aunque reforzado con una batería de mejoras y, lo más importante, el encanto especial de su ambientación, que se inspiraba en el arquetipo más "peliculero" de la ciudad de Miami. La banda sonora, – todo clásicos de los 80– y los vistosos gráficos contribuían en gran parte a ello. Ahora, ya habrás visto juegos más espectaculares, pero no muchos tan divertidos. Si te va la acción, disfrutarás a lo grande.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+
- Género: Acción
- PVP Rec.: 19,99 €
- Comentado: MM101 (Junio 2003)
- Idioma: Inglés (voces) Castellano (textos y manual)
- Estudio/Comp.: Rockstar/Take 2
- Distrib.: Take 2 Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Febrero 2005
- Web: www.rockstargames.com

LA ANTIGUA NOTA 94

DEL VICIO UNA VIRTUD. Un juego soberbio que tiene ingredientes para gustar a todo el mundo. Endemoniadamente divertido.



LA NUEVA NOTA 92

UN LUJO. Es el juego más adictivo y absorbente de la serie «Grand Theft Auto». Es decir, una maravilla a buen precio.

Series clásicas

ACTIVISION	
Call of Duty Juego del Año	29,95€
ATARI – ESPECIALES	
Alone in the Dark IV	9,99€
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III	19,90€
Civilization III + Conquests	54,95€
Civilization III + Play the World	29,95€
Deadly Dozen	9,99€
Desperados	9,99€
Enter the Matrix	29,99€
Line of Sight: Vietnam	19,90€
Neverwinter Nights	19,95€
Taz Wanted	9,99€
ELECTRONIC ARTS – CLASSIC	
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Madden NFL 2003	19,95€
Medal of Honor Allied Assault	19,95€
NBA Live! 2004	19,95€
Need for Speed Underground	19,95€
NHL 2003	19,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Sim City 3000 + Theme Park World	24,95€
Sim City 4	19,95€
Tiger Woods PGA Tour 2003	19,95€
ELECTRONIC ARTS – DELUXE EDITION	
Battlefield 1942 Deluxe Edition	49,95€
Battlefield 1949. WWII Anthology	47,95€
C&C Generals Deluxe Edition	49,95€
Los Sims Megaluxe	44,95€
Los Sims Gigaluxe	49,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€
FRIENDWARE SERIE ORO/PRECIO ESPECIAL	
Anno 1602	9,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Comanche 4	9,95€
Cycling Manager 3	9,95€
Delta Force Black Hawk Down	9,95€
Delta Force Land Warrior	9,95€
Delta Force Task Force Dagger	18,00€
Devastation	9,95€
Duke Nukem Manhattan Project	9,95€
Legion	19,95€
New World Order	9,95€
Primitive Wars	19,95€
Ring II: El Crepúsculo de los Dioses	9,95€
Roller Coaster World	9,95€
Roller Coaster World 2	19,95€
Syberia	9,95€
Pack Syberia I y II	19,95€
Team Factor	19,95€
Trainz	19,95€
Trainz 2004 Edición Coleccionistas	29,95€
Tortuga Serie Oro	9,95€
Victoria. Un Imperio bajo el Sol	19,95€
FX INTERACTIVE - FX PREMIUM	
Hollywood Monster	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
Sega Rally Championship	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9,95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Pack Edición Platino FX	19,95€
NOBILIS IBÉRICA – NUEVO PRECIO	
Chaser	29,90€
Europa 1400	29,90€
Silent Storm	29,90€
Spellforce: The Order of Dawn	34,90€
Spellforce Gold	39,95€
MICROSOFT	
Rise of Nations Gold	49,99€
PLANETA DE AGOSTINI – RED COLLECTION	
SimCity 3000 World Edition	9,95€
Need for Speed Porsche 2000	9,95€
Tiger Woods PGA Tour 2001	9,95€
Command & Conquer Renegade	9,95€
PROEIN – XTREME/ESPECIALES	
Commandos Edición Histórica	29,95€
Conflict Desert Storm	17,95€
Crisis Team Ambulance Driver	17,95€
Quake III: Arena	17,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€
Soldier of Fortune 2	17,95€
Tomb Raider. Lara Croft. El Ángel de la Oscuridad	19,95€
Tony Hawk's Pro Skater 3	17,95€

Series clásicas

PROEIN - SERIE ORO

Praetorians	19,95€

PUNTO SOFT - HI SCORE

Close Combat V	12€
Myst	12€
Prince of Persia 3D	12€
Rayman Gold	12€

PUNTO SOFT - DREAMLINE

Echelon Wind Warriors	19,9€
Enigma. Rising Tide	19,95€
Enigma Rising Tide Gold	29,95€
Strategic Command	19,95€

TAKE 2

Vietcong Purple Haze	29,99€
Serious Sam: The 2nd Encounter	19,99€
Grand Theft Auto 3	19,99€
Mafia	19,99€
Stronghold Crusader Deluxe	19,99€
Stronghold Crusader	19,99€
Vietcong	19,99€
Trópico 2: Pirate Cove	19,99€

UBI SOFT - CODEGAME

Age of Empires Gold	9,95€
Bang! Gunship Elite	5,95€
Battle Realms	19,95€
Chessmaster 9000	9,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Conflict Zone	5,95€
Conquest. Frontier Wars	5,95€
Dungeon Siege	9,95€
Fighting Steel	5,95€
Flight Simulator 98	9,95€
Ghost Recon + D. Siege + Island Thunder	9,95€
Grandia 2	5,95€
IL-2 Sturmovik	9,95€
Largo Winch	5,95€
Mechwarrior 4 Vengeance	9,95€
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon	9,95€
Pandora´s Box	9,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Pack Prince of Persia + XIII	19,95€
Rayman	5,95€
Splinter Cell	9,95€
Will Rock	5,95€
XIII	9,95€

VIRGIN PLAY - WHITE LABEL

Baldur's Gate	11,95€
Ford Racing 2	19,95€
Iron Storm	19,95€
Mafia	29,95€
Max Payne	17,95€
Postmorten	11,95€
Salammbo	29,95
Pack Postmorten + Curse + Dracula	19,95
Pack Tortuga	19,95

VIRGIN PLAY EDICIÓN ESPECIAL/COLECCIÓN

All Sports Pack	14,95€
Carmageddon II. Carpocalypse Now	7,95€
Carmageddon TDR 2000	7,95€
Eurofighter Typhoon	7,95€
Expendable	7,95€
Fallout Compilation	17,95€
Icewind Dale + Heart of Winter	14,95€
Icewind Dale Compilation	59,95€
Lotus Challenge	7,95€
Mobile Forces	7,95€
Offroad	7,95€
Syberia + Amerzone	19,95€
Tripack Adventure	14,95€

VIVENDI - BEST SELLER

Aliens vs Predator 2	14,95€
Diablo II	14,95€
Empire Earth EE	14,95€
Half-Life	14,95€
Nascar 4	14,95€
No Ones Lives Forever 2	14,95€
Pack SWAT	12,99€
Pack Tolkien	39,95€
Starcraft + Broodwar	14,95€
The Thing	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€

ZETA GAMES - TITANIUM

Aquanox	9,95€
Cultures II	9,95€
Etherlords	9,95€
Hover Ace	9,95€
Industry Giant II	9,95€

Starlancer

Ciencia-ficción del pasado

ANTES DECÍAMOS

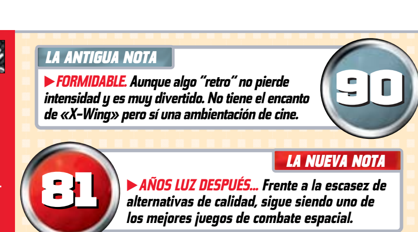
Los juegos de combate espacial alcanzaron su máxima popularidad con las sagas «X-wing» y «Wing Commander». Bien, pues «Starlancer» viene para rescatar este subgénero del olvido, tomando los mejores ingredientes de ambas sagas para ofrecer altas dosis de acción a los mandos de un caza espacial. Pilotar cada nave en «Starlancer» es sencillo, pero combatir plantea un desafío siempre sugerente. Las misiones, todas ellas cargadas de una tremenda jugabilidad, tienen un diseño sencillamente espléndido. Es un juego genial.

AHORA DECIMOS

Si exceptuamos aparición algo tardía de «X-2: La Amenaza» y de la expansión «Jump to Lightspeed» de «Galaxies», el combate espacial parecía haber pasado al olvido. Para encontrar un juego a la altura hay que remontarse casi cinco años atrás, precísamente hasta «Starlancer». El juego mantiene una apariencia gráfica aceptable, a pesar de su estilo un tanto "retro". Y eso que, ya en su momento, la tecnología no era su fuerte. Quizá no hay mucho con lo que compararlo, pero lo cierto es que, a este precio, es una opción recomendable.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Acción
- PVP Rec.: 5,95 €
- Comentado: MM66 (Julio 2000)
- Idioma: Inglés, Castellano (manual)
- Estudio/Comp.: Digital Anvil/ Empire
- Distrib.: Virgin Play
- Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.microsoft.com/games/da/starlancer/





▲ El juego posee una ambientación cinematográfica e inmersiva, con variadas situaciones y giros inesperados.



▲ Los combates mantienen siempre la tensión y pueden implicar multitud de naves de todas las clases y tamaños.

Pack Collectors

Syberia I + Syberia II

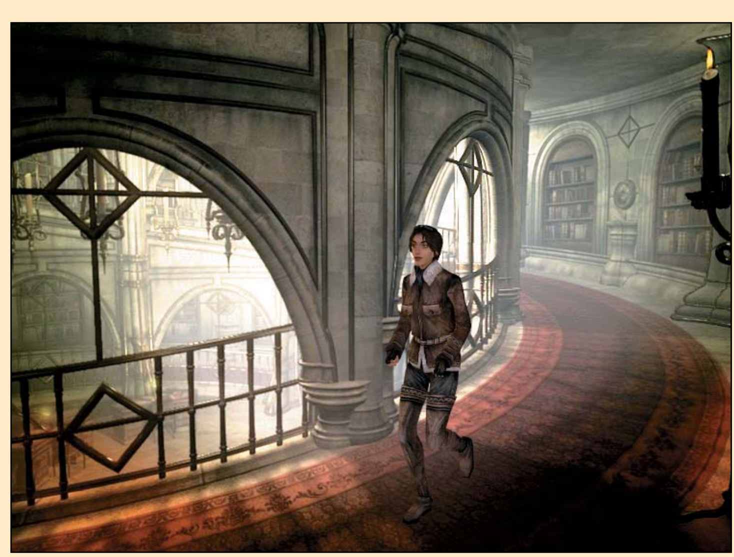
Chica lista vale por dos

ANTES DECÍAMOS

¿Cuántas veces hemos oído decir que la aventura clásica había muerto? Nada de eso, «Syberia» regresa para negarlo rotundamente. Como la primera entrega, desplaza la tecnología a un segundo plano, en favor de un guión original, personajes brillantes y un desarrollo tan sencillo como entretenido. «Syberia II» continúa justo donde terminó la primera aventura de la serie. Nuestra protagonista, Kate Walker, emprende la búsqueda de un mito: una isla perdida dónde supuestamente aún habitan mamuts. A través del diálogo con otros personajes y de la resolución de interesantes enigmas, la aventura irá descubriendo todos sus secretos. El juego es una delicia en cuanto a su diseño artístico, con unos gráficos que combinan acertadamente fondos 2D con personajes 3D. El argumento, que es lo que aquí importa es realmente fantástico.

AHORA DECIMOS

Estamos ante una de las series de la aventura clásica más brillantes en la actualidad, puesto que apenas hace un año que apareció «Syberia II». Además, ésta, es la continuación directa de la primera entrega, y poder jugar la serie de seguido es un lujo. Ambos títulos carecen de grandes pretensiones en cuanto a tecnología, pero poseen unos excelentes gráficos, enigmas interesantes y un guión sublime.



▲ Para avanzar en la aventura, es necesario investigar cada escena, examinar los objetos y dialogar con otros personajes, pero es un juego pausado y asequible incluso para principiantes.



▲ A veces, el peligro se masca en el aire, gracias a su fenomenal ambientación.



▲ El diseño de los escenarios está elaborado hasta el más mínimo detalle.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Aventura
- PVP Rec.: 29,95 €
- Comentado: MM 111 (Abril 2004)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Microïds Canadá/Microïds
- Distrib.: Virgin
- Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Febrero 2005
- Web: www.syberia2.info

LA ANTIGUA NOTA

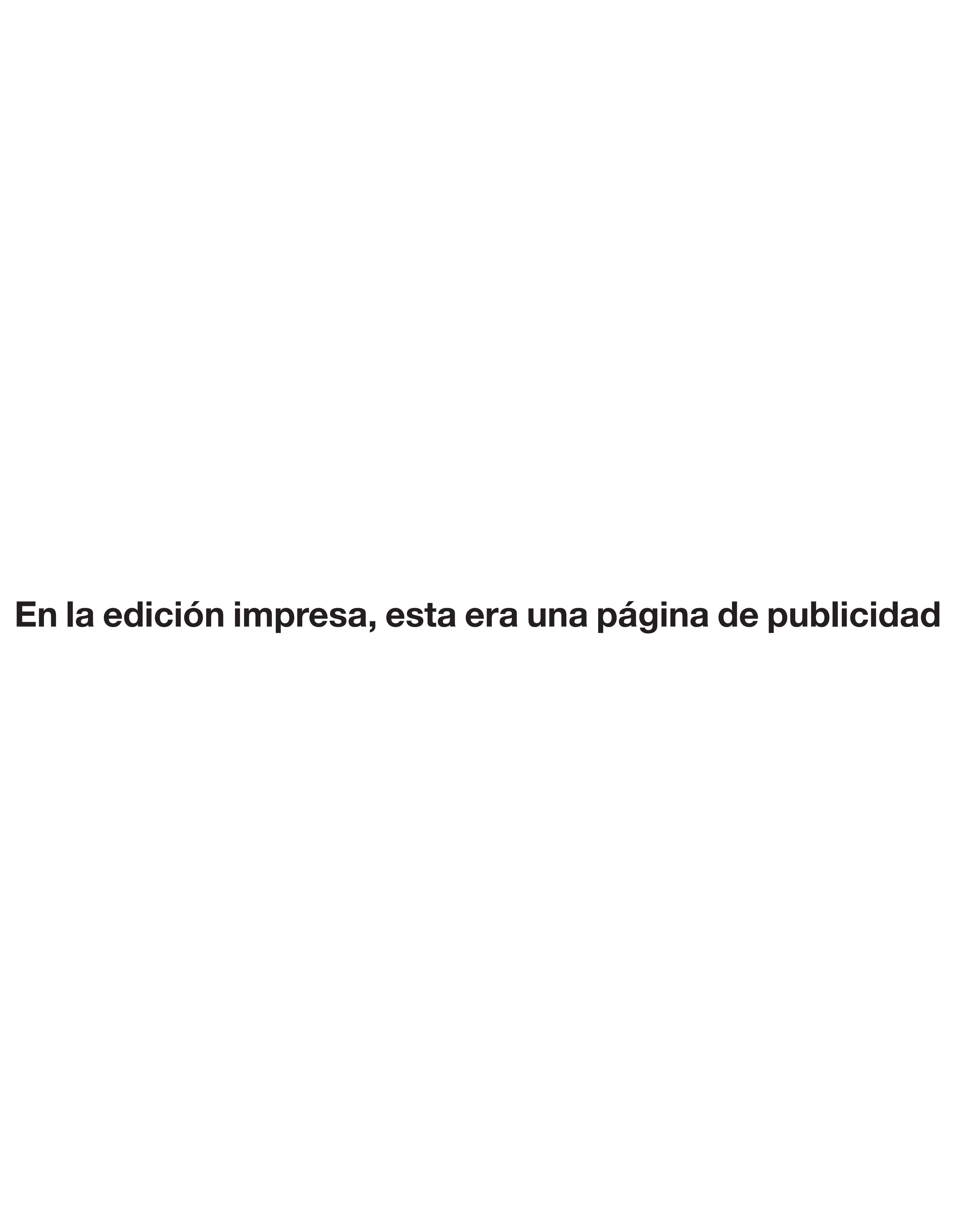
UN JUEGO CON CLASE. Una aventura clásica, con una marcada identidad propia. Posee un original argumento fantástico.

90



LA NUEVA NOTA

DESCUBRE SU HISTORIA. La historia es apasionante tanto en éste como en el «Syberia» original. Ambos te emocionarán.

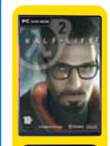
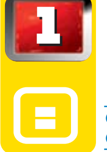

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Lista de Micromanía

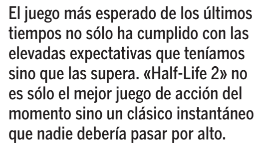
¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

Son tantos los juegos estupendos que nos tienen enganchados que vamos a tener que ampliar esta lista a 30... La estrategia de «Imperivm III» y el rol de «EverQuest II» son las novedades reseñables de este mes. Disfrutadlos.

1. Half-Life 2

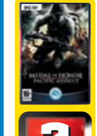


Acción · Valve Software
Vivendi · 54,99 €

El juego más esperado de los últimos tiempos no sólo ha cumplido con las elevadas expectativas que teníamos sino que las supera. «Half-Life 2» no es sólo el mejor juego de acción del momento sino un clásico instantáneo que nadie debería pasar por alto.

Comentado en Micromanía 119
Puntuación: 98



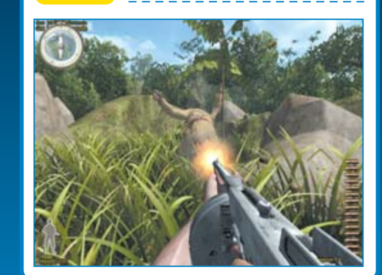


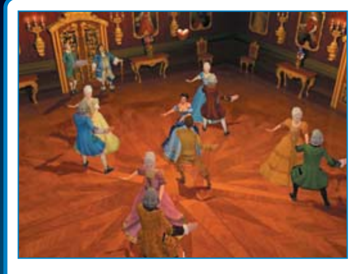
2. Medal of Honor Pacific Assault

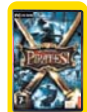
Acción · E.A.L.A./E.A. Games
Electronic Arts · 49,95 €

La acción bélica más realista tiene una cita con cualquier amante del género en un juego sensacional con una jugabilidad a prueba de bomba.

Comentado en Micromanía 119
Puntuación: 97





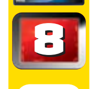


3. Sid Meier's Pirates!

Aventura/Acción · Firaxis/Atari
Atari · 49,99 €

El maestro Meier ha rescatado un clásico de todos los tiempos quince años después y, sin variar apenas la idea original, ha vuelto a crear un juegazo la mar... de divertido.

Comentado en Micromanía 120
Puntuación: 93



8. Need For Speed Underground 2



Velocidad · EA Games
Electronic Arts · 49,95 €

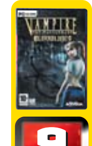
El tuning en todas sus variantes vuelve a ser protagonista de este título, de lo más variado y divertido que se puede jugar en su género.

Comentado en Micromanía 118
Puntuación: 93







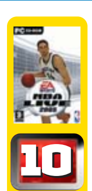



9. Vampire: Bloodlines

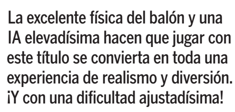
Rol · Troika Games/Activision
Activision · 49,95 €

Reproduce con maestría el mundo, apasionante, de "Vampiro La Mascarada", sin olvidar la acción y la aventura como ingredientes. Y su realización técnica es de miedo.

Comentado en Micromanía 120
Puntuación: 90



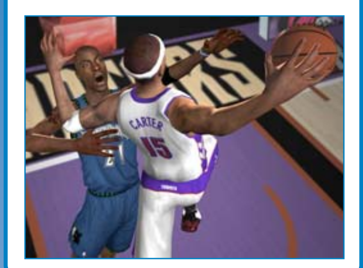
10. NBA Live 2005



Deportivo · E.A. Sports
Electronic Arts · 47,95 €

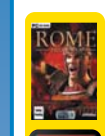
La excelente física del balón y una IA elevadísima hacen que jugar con este título se convierta en toda una experiencia de realismo y diversión. ¡Y con una dificultad ajustadísima!

Comentado en Micromanía 119
Puntuación: 93









11. Rome: Total War

Acción · The Creative Assembly
Activision · 49,95 €

Las batallas más impresionantes que se han visto en su género. El rigor histórico, la amplitud de la campaña y su profundidad lo hacen grande como muy pocos.

Comentado en Micromanía 117
Puntuación: 96



La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia
Rome: Total War

The Creative Assembly · Activision · 49,95 €

Es muy difícil imaginar un juego de estrategia que pueda superar a «Rome», pues es absolutamente brillante en todas sus facetas, que son muchas.

Comentado en MM 117 · Puntuación: 96



Acción
Half-Life 2

Valve Software · Vivendi · 54,99 €

El sucesor de «Half-Life» se ha revelado como una auténtica obra maestra. Desde hace tres meses, es la referencia a seguir en el género de la acción.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 98



Aventura
La Fuga de Monkey Island

LucasArts · EA · 17,95 €

Lleva aquí más tiempo del que recordamos porque es inimitable. La aventura continúa dando grandes títulos, pero es muy difícil superar a «Monkey».

Comentado en MM 70 · Puntuación: 89



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Los Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
2. PC Fútbol 2005 (+3)	Deportivo	Planeta deAgostini
3. Imperivm III (+12)	Estrategia	FX Interactive
4. Half-Life 2 (+18)	Acción	Sierra/Vivendi
5. NFS: Underground 2 (+3)	Velocidad	Electronic Arts
6. La Batalla por la Tierra Media (+12)	Estrategia	Electronic Arts
7. FIFA Football 2005 (+3)	Deportivo	Electronic Arts
8. Patrician III (+3)	Estrategia	FX Interactive
9. Los Increíbles (+7)	Acción	THQ
10. Alejandro Magno (+12)	Estrategia	Ubi Soft

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Diciembre de 2004.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. The Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
2. Football Manager 2005 (+3)	Deportivo	Atari
3. LOTR: Battle for M. Earth (+12)	Estrategia	Electronic Arts
4. Half-Life 2 (+18)	Acción	Vivendi
5. MoH: Pacific Assault (+16)	Acción	Electronic Arts
6. Rome: Total War (+12)	Estrategia	Activision
7. RollerCoaster Tycoon (+3)	Estrategia	Atari
8. Zoo Tycoon 2 (+3)	Estrategia	Microsoft
9. NFS: Underground 2 (+3)	Velocidad	Electronic Arts
10. Sid Meier's Pirates! (+12)	Acción/Aventura	Atari

* Datos elaborados por ChartTrack para ELSPA (UK) Ltd. correspondientes a Diciembre de 2004.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. LOTR: Battle for M. Earth (+12)	Estrategia	Electronic Arts
2. Half-Life 2 (+18)	Accion	Vivendi
3. Football Manager 2005 (+3)	Deportivo	Atari
4. RollerCoaster Tycoon 3 (+3)	Estrategia	Atari
5. Rome: Total War (+12)	Estrategia	Activision
6. The Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
7. The Chronicles of Riddick (+18)	Acción	Starbreeze/Sierra
8. Half-Life 2 Collector's Ed. (+18)	Accion	Vivendi
9. Sid Meier's Pirates! (+12)	Acción/Aventura	Atari
10. MoH: Pacific Assault (+16)	Acción	Electronic Arts

* Datos elaborados por Game Guide/Complete EPOS Solutions correspondientes a Diciembre de 2004.



La Batalla por la Tierra Media

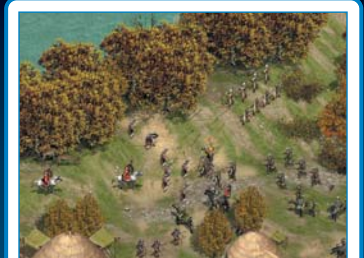
4

Estrategia · E.A. Games · Electronic Arts · 49,95 €

Los autores de «C&C Generals» han adaptado de maravilla las películas de "El Señor de los Anillos" y hecho un juego de estrategia soberbio.

Comentado en Micromanía 119
Puntuación: 95





Imperium III



5 · N

Estrategia · Haemimont · FX Interactive · 19,95 €

Fiel a su estilo sencillo pero muy completo, la saga culmina con un episodio que está basado en las batallas más decisivas que hubo de librar el Imperio Romano.

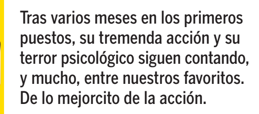
Comentado en Micromanía 121
Puntuación: 92

Doom 3



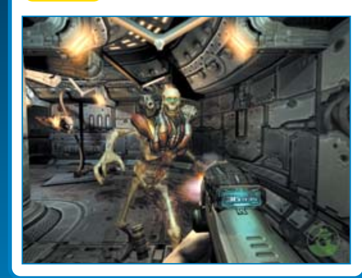
6

Acción · id Software/Activision · Proein · 54,95 €



Tras varios meses en los primeros puestos, su tremenda acción y su terror psicológico siguen contando, y mucho, entre nuestros favoritos. De lo mejorcito de la acción.

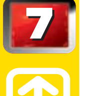
Comentado en Micromanía 116
Puntuación: 98





Prince of Persia El Alma del Guerrero





7

Acción/Avent. · Ubisoft Montreal · Ubisoft · 49,95 €

Su acción, brutal, su excelente guión y su sorprendente apartado técnico, con una jugabilidad altísima, hacen de él un juego sólido y fascinante.

Comentado en Micromanía 119
Puntuación: 96

Los Sims 2



12

Simulador · Maxis · Electronic Arts · 59,95 €

Sin duda, es el simulador social más completo, cuidado al detalle y lleno de opciones de todos los tiempos. Las posibilidades con estos locos bajitos son infinitas...



Comentado en Micromanía 117
Puntuación: 94







Pro Evolution Soccer 4





13

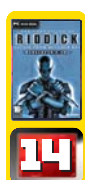


Deportivo · KCET/Konami · Konami · 34,95 €

El mejor simulador del deporte rey nos ofrece un sistema de juego de lo más completo y enormemente sencillo, junto a un realismo total.

Comentado en Micromanía 119
Puntuación: 94

The Chronicles of Riddick



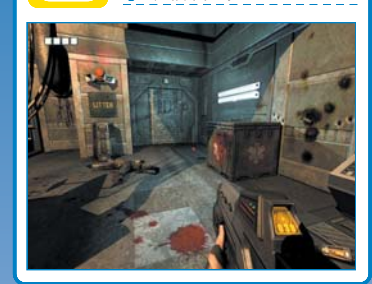


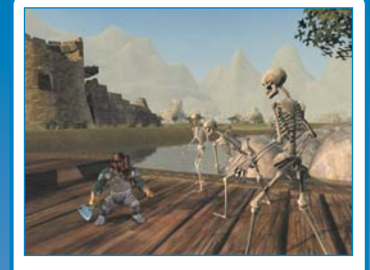
14

Acción · Starbreeze/Sierra · Vivendi · 49,99 €

Una de las sorpresas de las pasadas navidades en el género de la Acción. Además de con un guión trepidante, cuenta con un diseño sensacional.

Comentado en Micromanía 120
Puntuación: 91





Everquest II



15 · N

Rol · Sony Online Entertainmet · Ubi Soft · 44,95 €

Heredero de uno de los más importantes juegos de rol online, supera en el apartado técnico todo lo visto anteriormente y hace que ames a tu personaje.

Comentado en Micromanía 121
Puntuación: 86

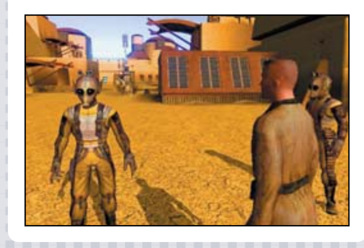
Rol

Caballeros de la Antigua República

Bioware/LucasArts/Activ. · Proein · 49,95 €

Resulta paradójico calificar este juego de realista cuando se trata de ciencia ficción pura, pero si juegas con él, seguro que nos podrás entender.

Comentado en MM 108 · Puntuación: 94



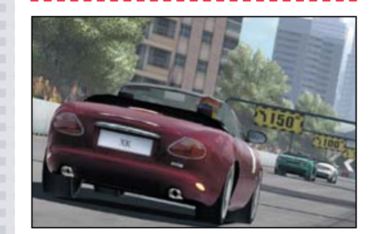
Velocidad

TOCA Race Driver 2

Codemasters · Proein · 49,99 €

La verdad es que el género de la velocidad no es muy prolífico en PC, pero aunque hubiera mil más, «TOCA Race Driver 2» nos seguiría encantando.

Comentado en MM 112 · Puntuación: 90



Simulación

Pacific Fighters

Maddox/1C/Ubisoft · Ubisoft · 29,95 €

Habiendo perfeccionado la serie «IL2», este simulador que nos lleva a la guerra del Pacífico es, sin duda, lo mejor del momento en el género.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 87



Deportivos

Pro Evolution Soccer 4

KCET/Konami · Konami · 34,95 €

Los chicos de Konami se volvieron a salir hace poco mese con su último capítulo de la serie «Pro Evo Soccer». Sin duda, el mejor juego de fútbol.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 94



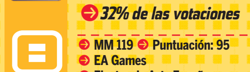
Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

Las batallas de «El Señor de Los Anillos» siguen siendo vuestras favoritas, seguidas de cerca de las del recién llegado al género, «Imperivm III». ¡Qué lujo de títulos...!



1 (=) **ESDLA: La Batalla por la Tierra Media**
32% de las votaciones

MM 119 · Puntuación: 95
EA Games
Electronic Arts España



2 (N) **Imperivm III**
29% de las votaciones
MM 121 · Puntuación: 92
Haemimont Games
FX Interactive



3 (↓) **Rome: Total War**
20% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 96
Creative Assembly/Activision
Activision España

4 (↓) **Los Sims 2**
13% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 94
Maxis/Electronic Arts
Electronic Arts España

5 (↓) **Warhammer 40.000 Dawn of War**
6% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 92
Relic/THQ
Proein

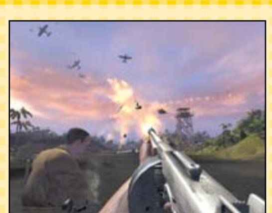
Acción

«Half-Life 2» y «Pacific Assault» mantienen su duelo por el primer lugar en vuestro pódium, al tiempo que los puestos más bajos se completan con dos nuevos títulos.



1 (↑) **Half-Life 2**
34% de las votaciones

MM 119 · Puntuación: 98
Valve/Sierra
Vivendi



2 (↓) **Medal of Honor: Pacific Assault**
32% de las votaciones

MM 119 · Puntuación: 97
E.A.L.A./EA Games
Electronic Arts



3 (=) **Prince of Persia El Arma del Guerrero**
16% de las votaciones
MM 119 · Puntuación: 96
Ubisoft Montreal
Ubisoft

4 (N) **The Chronicles of Riddick**
10% de las votaciones
MM 120 · Puntuación: 91
Starbreeze/Sierra
Vivendi

5 (N) **Men of Valor The Vietnam War**
8% de las votaciones
MM 120 · Puntuación: 82
2015/Sierra
Vivendi

Aventura

La aventura de piratas que nos ha regalado Sid Meier poco ha tardado en desbancar al bueno de Larry, quien, aunque sigue ligando bien poco, divierte de lo lindo...



1 (N) **Sid Meier's Pirates!**
28% de las votaciones
MM 120 · Puntuación: 93
Firaxis Games/ Atari
Atari



2 (↓) **Leisure Suit Larry Magna Cum Laude**
26% de las votaciones
MM 118 · Puntuación: 88
High Voltage/Sierra
Vivendi



3 (=) **Myst IV: Revelation**
22% de las votaciones
MM 118 · Puntuación: 84
Team Revelation/Cyan
Ubisoft

4 (↓) **Silent Hill 4 The Room**
13% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 82
Konami
Konami

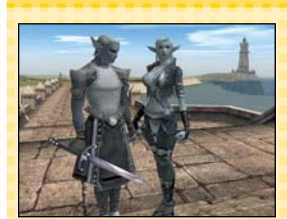
5 (↓) **Obscure**
11% de las votaciones
MM 115 · Puntuación: 85
Hydravision/Microïds
Virgin Play

Rol

El rol vampírico sube a lo más alto de vuestra lista, seguido de «Lineage II», la nueva apuesta de rol online. El presente sonríe a un género que cuenta con muchos seguidores.



1 (↑) **Vampire BloodLines**
31% de las votaciones
MM 120 · Puntuación: 90
Troika Games/Activision
Atari



2 (N) **Lineage II**
28% de las votaciones
MM 120 · Puntuación: 82
NCSoft
Friendware



3 (↓) **Sacred. La Leyenda del Arma Sagrada**
27% de las votaciones
MM 115 · Puntuación: 92
Ascaron
FX Interactive

4 (↓) **SW: Caballeros de la Antigua República**
11% de las votaciones
MM 108 · Puntuación: 94
Bioware/LucasArts/Activision
Proein

5 (↓) **El Templo del Mal Elemental**
3% de las votaciones
MM 107 · Puntuación: 90
Troika Games/Atari
Atari

Velocidad

«NFS Underground 2» se mantiene en la primera posición. A rebufo le sigue de cerca el genial «Toca Race Driver 2» y más atrás acortando distancias viene «FlatOut».



1 (=) **Need For Speed Underground 2**
26% de las votaciones

MM 117 · Puntuación: 93
EA Games
Electronic Arts



2 (=) **TOCA Race Driver 2**
25% de las votaciones
MM 111 · Puntuación: 90
Codemasters
Proein



3 (N) **FlatOut**
24% de las votaciones
MM 120 · Puntuación: 85
Bugbear/ Empire
Virgin Play

4 (↓) **Richard Burns Rally**
14% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 84
Warthog/SCi Games
Proein

5 (=) **TrackManía**
11% de las votaciones
MM 114 · Puntuación: 80
Nadeo/Brigades
PuntoSoft



El espontáneo

"Creo que voy a tener la sensación de estar desperdiciando mi línea ADSL mientras no salga «World Of Warcraft»."

Epifanio Arregui (Madrid)

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

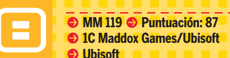
Simulación

Apenas hay novedades en un género en el que la única sorpresa nos la dio el mes pasado «Pacific Fighters» subiendo a lo más alto... y este mes mantiene su vuelo.



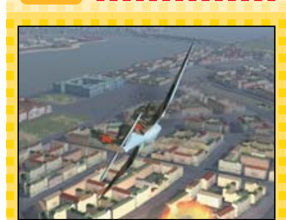


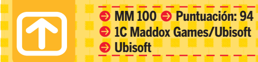
1 «Pacific Fighters»
30% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 87
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft





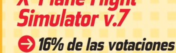
2 Lock On: Air Combat Simulations
27% de las votaciones
- MM 108 · Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft





3 IL-2 Sturmovik Forgotten Battles
19% de las votaciones
- MM 100 · Puntuación: 94
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft





4 X-Plane Flight Simulator v.7
16% de las votaciones
- MM 112 · Puntuación: 78
- Laminar Research
- Friendware





5 Flight Simulator 2004
8% de las votaciones
- MM 95 · Puntuación: 82
- Microsoft
- Microsoft

Deportivos

La jugabilidad a prueba de bomba del genial «Pro Evolution Soccer 4» se ha impuesto al espectáculo de «FIFA 2005», al tiempo que Tony Hawk entra en el ránking discretamente.

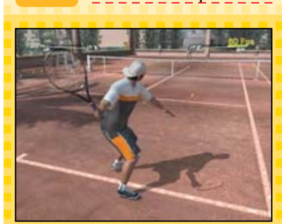


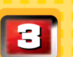
1 Pro Evolution Soccer 4
31% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 94
- KCET/Konami
- Konami





2 FIFA 2005
28% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 93
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts España





3 Top Spin
27% de las votaciones
- MM 118 · Puntuación: 87
- PamDev / Atari
- Atari





4 Tony Hawk's Underground 2
9% de las votaciones
- MM 120 · Puntuación: 85
- Neversoft/Activision
- Activision





5 Football Manager 2005
5% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 80
- Sports Interactive/Sega
- Atari



Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Civilization III	2 Age of Empires	3 Commandos
38% de las votaciones	33% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 90	Puntuación: 90	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

Acción



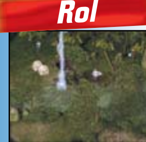
1 RTC Wolfenstein	2 Max Payne	3 Half-Life
36% de las votaciones	34% de las votaciones	30% de las votaciones
Comentado en MM 84	Comentado en MM 80	Comentado en MM 61
Puntuación: 97	Puntuación: 86	Puntuación: 91
Gray Matter/Id	Remedy Entertainment	Valve Software

Aventura



1 Monkey Island 4	2 L.S. Larry VII	3 Gabriel Knight III
47% de las votaciones	27% de las votaciones	26% de las votaciones
Comentado en MM 70	Comentado en MM 27	Comentado en MM 60
Puntuación: 89	Puntuación: 80	Puntuación: 86
LucasArts	Sierra	Sierra

Rol



1 Baldur's Gate II	2 Neverwinter N.	3 Diablo II
35% de las votaciones	34% de las votaciones	31% de las votaciones
Comentado en MM 50	Comentado en MM 80	Comentado en MM 67
Puntuación: 91	Puntuación: 91	Puntuación: 85
Bioware	Bioware	Blizzard

Velocidad



1 Grand Prix 4	2 Moto GP 2	3 Need For Speed
40% de las votaciones	31% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 102	Comentado en MM 107
Puntuación: 90	Puntuación: 88	Puntuación: 88
Microprose	Climax	EA Games

Simulación



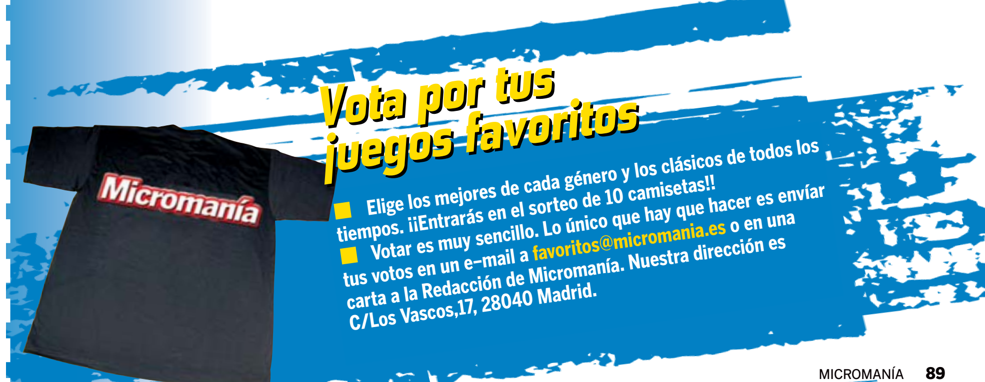
1 Silent Hunter II	2 IL-2 Sturmovik	3 Combat F.S. 2
36% de las votaciones	34% de las votaciones	30% de las votaciones
Comentado en MM 84	Comentado en MM 83	Comentado en MM 70
Puntuación: 92	Puntuación: 90	Puntuación: 90
SSI/Ubisoft	1C/Maddox Games	Microsoft

Deportivos



1 Virtua Tennis	2 PC Fútbol 2001	3 Sensible Soccer
50% de las votaciones	28% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 66	Comentado en MM 62
Puntuación: 92	Puntuación: 86	Puntuación: 95
Sega	Dinamic	Sensible Software

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Vota por tus juegos favoritos

Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.



El Señor de los Anillos La Batalla por La Tierra Media

Destruye el Anillo

Has leído cómo sucedía en el libro. Has visto cómo lo lograban en las películas. Y ahora, después de todo, la destrucción del anillo de marras se te atraganta justo cuando eres tú quien debe realizarla. Tranquilo: raudos, como Jinetes de Rohan, llegamos en tu auxilio para acompañarte en tu misión.

A lo largo de las siguientes páginas te vamos a ir dando una serie de consejos generales e indicaciones para ayudarte a superar todas las batallas del juego.

La campaña principal se encuentra escalonada a lo largo de 20 actos diferentes. Pero sólo lucharás en 18, (de ahí que no estén los actos 6 y 15). Cada uno puede tener más de una misión. Al principio, las batallas se irán sucediendo linealmente, sin ofrecerte la posibilidad de elegirlas por tu cuenta en el mapa táctico. Más tarde, la cosa cambiará y podrás elegir en un mapa la siguiente batalla a la que querrás hacer frente. Conviene que tengas presente que tu ejército se va formando a lo largo de toda la partida, y no en cada una de las misiones, por lo que muchas veces será una buena idea que te detengas en misiones optativas antes de elegir batallas más complicadas, para logar que tus tropas suban de nivel y sean más experimentadas. Lanzarse, por ejemplo, contra la Puerta Negra en el momento en que aparece disponible, resulta un suicidio en toda regla.

Acto 1

MORIA
» + 1 energía

» **ESTE ESCENARIO SERÁ TU TOMA DE CONTACTO CON EL JUEGO** y sin duda representa una manera de comenzar un tanto atípica, en la medida en que en realidad no representa la mecánica general del juego.

Manejarás a todos los héroes de La Comunidad del Anillo al completo. Tu objetivo será salir de Moria, y hacerlo sin tener ninguna baja. Tendrás que mover a tus héroes por los diferentes puntos de control a través de los pasillos de las minas de Moria. Los grupos de enemigos con los que te toparás no deben suponer ningún problema para ti. Cuando estés a punto de llegar al puente de Khazad-Dum, podrás ignorar por completo a los trasgos que te disparan a bastante distancia.

Al final de todo el recorrido entrará en escena el Balrog y Gandalf deberá medirse en solitario con él. Tu estrategia con este enemigo debe consistir en mantenerlo a cierta distancia corriendo a lo ancho y largo de la estancia, e ir atacándolo con el hechizo Espada Relámpago. Con un poco de paciencia, el Balrog será historia.





CONSEJOS GENERALES



» **CUIDA TUS TROPAS.** Si las conservas entre pantallas, mantendrán la experiencia adquirida.

» **LLEVA AL ENEMIGO A TU TERRENO** siempre que te sea posible.

» **DEFENDER** es más fácil que atacar, no tomes la iniciativa si no es necesario.

» **APROVECHA LOS HÉROES.** Si haces un buen uso de ellos, podrán desequilibrar por sí solos las batallas más duras.

» **TEN PRESENTE EN TODO MOMENTO** las premisas del tipo de juegos con las normas del "piedra-papel-tijera".

Acto 2

ESTE DE ROHAN


» +1 energía

» **ESTA SERÁ TU PRIMERA BATALLA "TÍPICA".** Controlarás a las tropas de Rohan, con todas sus unidades y construcciones. Te bonificarán si construyes dos granjas y dos tropas de caballería. Creando un par de tropas de más es muy sencillo limpiar el mapa. Los enemigos de esta pantalla no soportarán el ataque en carga de los Rohirrims.

ROHAN


» +20 ptos. de mando

» **ESTE MAPA LO JUGARÁ TRAS LOTHLORIEN.** Tan sencillo como Este de Rohan; las bonificaciones se te darán si entrenas arqueros y los sitúas en las atalayas. Es importante mantener la integridad de los pelotones para batallas más duras, así que crea pozos de curación en tus ciudades. Esto y la rapidez de maniobra de los jinetes harán el resto.

FOLD OESTE


» +10% recursos

» **SITUADO AL OESTE DE ROHAN,** Fold Oeste será tu primera batalla un poco complicada. Tu misión será erradicar a todos los enemigos y habrá cuatro campamentos enemigos al completo. Además, te bonificarán por construir seis granjas. Por cierto: aprovecha esta pantalla para practicar las cargas por los flancos.

Acto 3

LOTHLORIEN
» +50 ptos. mando • +1 energía

» **LOS ELFOS ENTRAN EN EL CONFLICTO.** La comunidad comienza la pantalla perseguida por decenas de enemigos. Los elfos podrán ser tu escudo hasta que llegues a la base de Lothlorien. Una vez allí, crea tantos elfos como puedas y resiste los ataques enemigos. Tras cada oleada enemiga, podrás salir a destruir las herrerías y así finalizar este escenario.



Acto 4

AMON HEN
» +20 puntos mando • +1 energía

» **CONTROLAS A LA COMUNIDAD DEL ANILLO DE NUEVO** y será vital que Frodo y Sam sobrevivan. Todos comenzarán en distintos lugares del mapa y deberás reunirlos cuanto antes y además, si salvas a Boromir, estará disponible en futuras pantallas. No tiene mucha complicación: sigue las indicaciones de la misión y pon a salvo todos los botes de huida.



Acto 5

EMNET OESTE



ESTE MAPA ESTA SITUADO EN ROHAN. Seguimos en Rohan, en la Marca. Este escenario lo comenzamos con un asentamiento ya construido, con Eomer y con las tropas que hayan sobrevivido de las anteriores batallas. Sí llegamos hasta aquí con los puntos de mando a tope, esta pantalla se puede resolver de una manera rápida y sencilla. Basta con crear tantas granjas como podamos. Conviene tomar el asentamiento vacío del sureste para tener más huecos y seguir construyendo granjas. Con todos los recursos generados estaremos en disposición de levantar unas fuertes defensas para nuestra base. De esta manera, cuando las tropas de Isengard hagan su primera oleada la resistiremos fácilmente con las defensas creadas. Una vez hayamos acabado con las tropas regulares de la Mano, los jinetes de Rohan pueden terminar el trabajo rápidamente destrozando la base enemiga del norte y poniendo fin a la misión.

EMNET ESTE



ESTE MAPA ESTA SITUADO EN ROHAN. Es un terreno de amplias praderas en el que es frecuente encontrar tropas de jinetes warg patrullando la zona. Si acabamos con todos ellos obtendremos una bonificación especial. El enemigo se ha asentado en el noreste. A estas alturas, Isengard ya ha mejorado sus lanceros, lo que supondrá una grave dificultad para nuestros jinetes (los piqueros son el talón de aquiles de los jinetes). Lo mejor que puedes hacer es entrenar arqueros y efectuar constantes cargas por oleadas con tus jinetes. Si ves que el enemigo te sigue, acaba con ellos con las flechas de los arqueros, situados en la retaguardia.
Aprovecha si llevas un ejército de jinetes bien entrenados desde el principio de la campaña (que hayan alcanzado por lo menos el nivel 5) y ataca lo antes posible. De esta manera la resistencia del enemigo será mucho menor y podrás terminar la misión más fácilmente.

Acto 7

LOS LINDES DE FANGORN



EN ESTA MISIÓN NUESTROS OBJETIVOS SON VARIOS. Por un lado tendremos que rescatar a Merry y Pippin de las garras del enemigo. Al mismo tiempo tendremos que acabar con todas las serrerías para atraer la atención de los Ents y así ganar un poderoso aliado. Finalmente y con la llegada de los refuerzos (Eomer y las tropas veteranas) acabar con todos los enemigos.
Este es el primer acto en el que manejaremos a los Ents. Son tan poderosos como lentos. Pueden arrojar rocas a distancia y recoger escombros para usarlos como proyectiles. Su punto débil es el fuego. Si somos alcanzados por flechas de fuego la madera arderá hasta terminar con la vida del Ent. Para evitar esto, la única solución es someter a nuestro árbol andante a un refrescante baño.
Los ents son las máquinas de asedio de Rohan. Pueden triturar un edificio o una muralla en cuestión de segundos. Úsalos sobre todo contra las estructuras y vigila para que no se queden rezagados.

Acto 8

FANGORN



HAY QUE ACABAR CON TODO VESTIGIO DE ISENGARD EN ESTE MAPA. ¿La buena noticia? Los Ents nos ayudarán en esta tarea. ¿La mala? Que están dispersos por el mapa y tendremos que rastrearlo para dar con ellos. Eso sí, nada más acercarnos se volverán completamente manejables.

Pocos misterios encierra esta misión. Lo mejor es empezar por la búsqueda de los aliados ents. Luego con la ayuda de nuestra caballería debemos encontrar la base enemiga e ir enviando hacia allá a los lentos Ents. Una vez todo dispuesto para el asalto, ataca las estructuras a distancia lanzando rocas y evita a los arqueros con la ayuda de los jinetes. Aprovecha también la oportunidad para acercar a los hobbits a la batalla. Asegúrate de seleccionar lanzamiento de piedras como ataque principal para los medianos. Theoden, Eowyn y Eomer pueden comandar las diferentes unidades y así conseguir más experiencia en combate para futuras misiones.

LLANURAS DE ROHAN



CONTINÚA LA LIBERACIÓN DE ROHAN. En esta ocasión nuestras tropas serán Eomer, sus jinetes y Gandalf. A estas alturas de partida, Gandalf ya será suficientemente poderoso para que, por sí solo, pueda acabar con batallones íntegros de enemigos. Aprovecharemos esta cualidad y la combinaremos con los jinetes y arqueros que arrastramos de misiones anteriores. Si nuestro nivel de puntos de mando lo permite, añadiremos más arqueros a nuestras tropas. En esta misión el enemigo tiende a crear hordas de piqueros uruk que harán la vida imposible a nuestros jinetes.

Las Llanuras de Rohan también están infestadas de molestos trasgos, que son neutrales pero que no dudarán en atacar cualquier cosa que se acerque a sus guaridas. O sea, neutrales pero hostiles. La parte buena es que conseguirás interesantes bonificaciones si acabas con ellos, así que no pierdas la ocasión de poner en forma a tus tropas.

FOLD ESTE



EL OBJETIVO DE ESTA MISIÓN ES PREPARARSE PARA UN INMINENTE ATAQUE DE ISENGARD. En algo menos de nueve minutos las tropas de la Mano Blanca atacarán nuestra base con fiereza, así que lo mejor que podemos hacer es preparar nuestro asentamiento para dicho ataque. Crea torretas y coloca arqueros en las rutas de acceso a tu territorio para mermar las fuerzas enemigas antes de rematarlas con la caballería. Los supervivientes se estrellarán contra las defensas de la base.

Pero existe otro método para ganar este escenario. Si, como recomendamos al principio, has cuidado a tus tropas, significará que tu ejército, llegado a este punto, ya es lo suficientemente poderoso como para acabar con todos los enemigos de la pantalla sin tener que recurrir a la guerra de guerrillas. Ataca tú antes de terminar la cuenta atrás y sorprenderás al enemigo en pleno proceso de creación de ejército.





Acto 10

» +10 ptos. mando • +2 energía

EL ABISMO DE HELM

» **ESTA PANTALLA ES UNA DE LAS MÁS DURAS DE TODO EL JUEGO.** El enemigo nos tiene sitiados y se nos dará un tiempo para preparar nuestras tropas ante la inminente llegada de las tropas de Isengard. Antes de que esto suceda, tendremos que salvar a unos cuantos civiles de las garras de los warg. Para esto basta con sacar a los héroes al camino principal y cortar el paso a los enemigos justo cuando se dispongan a atacar.

Crea bastantes granjas para abastecerte con recursos suficientes y así poder fortificar toda la muralla. Deja un Portón para que tus tropas puedan entrar y salir sin estar abriendo la puerta principal y llena el resto de estructuras defensivas.

En el campo de tiro construye tantos elfos como te permitan tus puntos de mando y colócalos en las murallas. Legolas será nuestra mejor baza en este escenario. Él, y los demás arqueros en menor medida, deberán evitar la llegada a la muralla de la Mina explosiva y del Berserker que la prende. Ten en cuenta que esta mina también puede ser activada mediante flechas incendiarias, así que vigila a los arqueros enemigos.

Lo mejor para defenderte del asedio es crear dos grandes grupos de arqueros elfos y situarlos uno a cada lado del portón principal. Pon especial cuidado con los arietes y las escalas. Si consiguen colocar alguna de estas ultimas entonces tendrás que echar mano del resto de héroes, pero jamás distraigas a los elfos de su tarea con las flechas, porque es tu principal arma defensiva.

Si el enemigo consigue abrir brecha en la muralla no dudes en replegarte. Da por perdido el primer nivel y deja que el enemigo se entretenga destruyendo tus edificaciones. Esto te dará más tiempo ante la llegada de refuerzos.

Una vez que Eomer y Gandalf lleguen a Helm con las tropas de refresco, la balanza se inclinará a tu favor. La caballería veterana, el héroe y el mago deberían ser más que suficiente para derrotar a todos los atacantes y destruir todas sus bases en la contraofensiva que llevarás a cabo posteriormente.

Acto 11

ISENGARD

» +10% recursos • +2 energía





» **MERRY Y PIPPIN SE ENFRENTAN A SARUMAN EN SU PROPIO FEUDO.** Cuentan con la ayuda de Barbol y su grupo de Ents. Isengard es una fortaleza bien defendida pero con un punto débil. Si se consigue destruir la presa del río el caudal del agua destrozará todo Isengard. Este debe ser nuestro objetivo. Lo mejor en esta pantalla es olvidarse por completo de los hobbits –son muy débiles–. Solo necesitarás los Ents y a Barbol. Manda a un par de Ents atacar a corta distancia mientras que con los demás ataca recogiendo escombros y tirando piedras. Isengard esta plagado de grandes charcos de agua que te servirán de ayuda ante las flechas incendiarias. Ataca primero a los ballesteros usando rocas y aprovechando tu mayor alcance. Saruman saldrá en la ayuda de su ejército. Es bastante poderoso, y si consigues destruirle recibirás una bonificación. Cuando estés a tiro, céntrate en la presa. Sólo deja de atacarla si te ves en la necesidad de apagar el fuego de alguno de tus ents.

Acto 13

ITHILIEN NORTE

» +20% recursos

» **HAY QUE ATACAR LAS SERRERÍAS DEL ESTE.** Y lo antes posible. Cuenta con que los árboles te darán protección y el terreno elevado te ofrecerá lugares claves para la colocación de arqueros que harán la vida imposible al enemigo.

Una vez que hayas finalizado con todas las serrerías dirígete al sur, a la búsqueda de los exploradores de Rohan. Cuando los encuentres se unirán a tu ejército. Pon a Faramir al frente y podrás lanzarte al asedio de los dos grandes asentamientos enemigos y dar por terminada la misión.



Antes del llegar al Abismo de Helm tendremos que conseguir que Eomer y sus Rohirrims tengan un nivel más que aceptable

EDIFICACIONES SIN MEMORIA



» **LOS EDIFICIOS SÓLO MEJORAN CON SU USO** y la experiencia adquirida no se conserva de una pantalla a otra. Esto significa que si no hemos sido capaces de mejorar nuestras unidades en el mismo escenario en el que las creamos, será muy difícil hacerlo después. Esto es debido al límite de unidades impuesto por los puntos de mando. Si este límite alcanza su tope máximo no podrás usar las edificaciones.

LA ESTRELLA DEL NORTE



» **ES EL OBJETO MÁS PODEROSO DE LAS TROPAS DEL BIEN.** Ten presente qué poderes quieres obtener primero y selecciona en primer lugar las misiones que den más puntos de energía. Usa estos poderes con cabeza, las tropas que invocas tienen un periodo limitado de acción por lo que es conveniente usarlas sólo cuando sean realmente necesarias.

Acto 14

EL BOSQUE DE DRUADAN



UBICADO AL PIE DE UNA DE LAS ALMENARAS DE GONDOR, este bosque está literalmente plagado de trolls de las cavernas y trasgos listos para atacar todo lo que se les ponga por delante. Nuestro objetivo es avanzar y destruir lo que vayamos encontrando. El enemigo se ha asentado en la zona este del mapa. La Compañía del Anillo, con el poderoso Gandalf de su lado, no debería tener problemas para aguantar los primeros ataques del enemigo y arrasar después su base.

ANORIEN



ES UNA ZONA MONTAÑOSA SITUADA EN LA PARTE SUR DE ROHAN. Esta misión es ideal para realizar emboscadas con arqueros a las columnas enemigas que marchan para atacar nuestros asentamientos. Además, las rutas de acceso son estrechas y perfectas para arrollar con nuestros jinetes a los enemigos debilitados por las flechas. Un escenario que parece hecho aposta para que los hombres de Rohan puedan sacar el máximo rendimiento de sus mejores virtudes.

SAGRARIO



LAS TROPAS DE ISENGARD ATACARÁN UNO DE LOS REFUGIOS que mejor ha servido al pueblo de Rohan: el Sagrario. Comienzas con un campamento en una posición inmejorable. Elevada y de difícil acceso. Para facilitar aún más las cosas tienes la posibilidad de construir un mini-campamento en la rampa que da acceso al Sagrario. Desde ese pequeño campamento acabarás con todas las tropas de Isengard. Un pozo y una estatua te ayudará a conseguirlo.

HALIFIRIEN



FRONTERA ENTRE GONDOR Y ROHAN. Tu misión en este escenario vuelve a ser la de erradicar toda forma de vida enemiga. En la parte suroeste encontrarás a las águilas, en pugna con el enemigo. Si llegas hasta ellas se unirán a tu causa y serán totalmente controlables por ti. Mantenlas alejadas de los arqueros y de las torres de vigilancia del enemigo. Usadas en combinación con la caballería y comprobarás que este mapa se puede completar con relativa sencillez.

BOCAS DEL ENTAGUAS



LA OSCURIDAD VUELVE A LA CARGA. El enemigo ha movilizado, para detener tu ofensiva, a un Nazgul que no dudará en atacar nuestro asentamiento a las primeras de cambio. Saca lo más rápido posible a tus jinetes y evita en todo momento su aglomeración. Protege la base con arqueros y torres defensivas. Usa el poder de La Luz de los Istari de Gandalf para destruir lo antes posible al Nazgul o tendrás verdaderos problemas con sus ataques desde el aire.

EMYN ARNEN



ESTA ZONA ES UN ENCLAVE ESTRATÉGICO DE GONDOR. En sus colinas podremos encontrar a caballeros de Gondor que se unirán a nuestra causa. Si aún no lo has hecho, consigue estructuras veteranas para dotar de mejoras a tus unidades. Esto sólo se consigue usando repetidamente estas estructuras. Consigue un ejercito equilibrado, puedes pasar sin la caballería de Gondor si ya dispones de unos veteranos jinetes de Rohan (con esto ahorrarás puntos de mando).

CAIR ANDROS



OTRA ZONA ESTRATÉGICA DE GONDOR. Cair Andros guarda los vados del río Anduin y esa debe ser tú máxima preocupación. Tu misión es romper el asedio enemigo. Si das tiempo a que se recarguen los poderes de La Estrella del Norte con una avanzadilla de héroes, podrás obtener una importante ventaja sobre el enemigo.

ITHILIEN SUR



TURBULENTA REGIÓN FRONTERIZA DEL REINO DE ROHAN. Es muy similar a anteriores misiones en cuanto a objetivos y estrategias. El único punto diferente es la aparición por sorpresa de un Nazgul tras las primeras derrotas enemigas. Vigila tu fortaleza con arqueros y mantén a Gandalf por la zona para hacer frente al Nazgul.

CRUCE DE CAMINOS



ESTA REGIÓN ES UNA DE LAS PRINCIPALES VÍAS DE COMUNICACIÓN DE GONDOR. Explorando sus rincones podremos encontrar unidades de exploradores de Gondor. Aprovecha y crea un batallón de exploradores y trata de conservarlos para futuros compromisos. Está región no debe suponer ningún inconveniente serio.

Acto 16

OSGILIATH

20 ptos. mando •+2 energía

LA CLAVE SON LOS TRES PUENTES. Coloca arqueros en las torres y afianza los puentes con soldados. Aguanta los primeros envites, aparecerán los Nazgul (muy vulnerables al ataque de arqueros). Si aguantas, Faramir y su ejército llegarán con refuerzos. El capitán de Gondor puede hacer frente al Nazgul con su habilidad flecha hiriente.



Acto 17

MINAS TIRITH

+8 energía

OCHO MINUTOS DE ESPERA TIENEN LA CULPA. Este es el tiempo que durará la paz en Minas Tirith antes de que lleguen las huestes de Mordor. Fortifica al máximo los muros exteriores.

A pesar de lo que hagas, ten claro que es muy complicado que no lleguen a invadirte. No cuentas con Legolas desde el principio y Gandalf está demasiado ocupado con los Nazgul. Una buena estrategia es crear tropas de jinetes y guarnecerlas hasta que los orcos y Haradrim invadan el primer nivel. Cuando esto suceda, las máquinas de asedio y los arqueros se quedarán fuera, lo que podrás aprovechar para arrasarlos con los caballeros. Mucho cuidado a su vez con la llegada de los Mumakil, usa armas a distancia contra ellos. Al finalizar la cuenta atrás podrás solicitar la ayuda de las tropas de Rohan lideradas por Theodem. Legolas, Gimli y Aragorn aparecerán trayendo consigo el temido ejército de no-muertos. Si has logrado aguantar hasta ese momento, tus problemas habrán terminado.





Acto 18

CUBIL DE ELLA-LA-ARAÑA

+2 energía

SAM DEBE RESCATAR A FRODO. Siguiendo la ruta marcada, en poco tiempo encontrarás al portador del anillo. Después tendrás que ir liberando a los soldados atrapados en telas de arañas, que te ayudarán a matar a Ella-La-Araña. Por último crearás tu propio asentamiento para destruir el campamento orco que impide tu acceso a los dominios de Sauron.



Acto 20

HARONDOR



ESTA ZONA ERA UNA DE LAS PRINCIPALES VÍAS DE COMUNICACIÓN DE GONDOR. En la actualidad está plagada de corsarios y haradrims. Tu misión consiste en acabar con ellos. Si Aragorn ya puede invocar a los no-muertos usa esta habilidad. En caso contrario los arqueros y sus flechas de fuego son letales para estas bestias. Intenta acabar con ellos cuando estén rodeados de tropas, el fuego les vuelve locos y arrasarán con todo lo que pillen a su paso, sea aliado o enemigo.

HARAD CERCANO



HAY QUE EXPULSAR A LA OSCURIDAD DE ESTA ZONA. Los Mumakil vuelven a ser tu principal preocupación. Una buena idea es, desde un principio, recluir a tus tropas en la fortaleza y salir únicamente con los héroes. Con ellos podrás hacer caer a alguna de estas bestias antes de que lleguen a los campamentos. Una vez allí los arqueros darán cuenta de las que queden con sus flechas de fuego. Con los héroes también puedes hacer guerra de guerrillas y socavar los recursos del enemigo.

ITHILIEN CENTRAL



ESTA FUE EN SU DÍA UNA DE LAS REGIONES MÁS PACIFICAS DE GONDOR. Ahora debes romper el asedio que la oscuridad está llevando a cabo en la ciudad. Un ataque temprano, con unidades experimentadas traídas de otras misiones, contrarrestará en gran medida la rapidez con la que el enemigo es capaz de crear batallones.



Puede parecer que el mapa táctico está de adorno, pero no es así. Elige tu próximo movimiento según las bonificaciones indicadas

HÉROES



SON LA PIEDRA ANGULAR DEL EJÉRCITO. Gandalf destaca sobre el resto. Es único derrotando Nazguls, proporciona liderazgo a tropas cercanas, monta a caballo y es capaz de abatir a decenas de enemigos con un solo hechizo. Aragorn es muy útil una vez que ha adquirido la habilidad de invocar a los no-muertos. Gimli es una máquina en la distancias cortas. Eomer, Faramir, Theoden y Eowyn son ideales para asignarlos como comandantes.

Continuación del Acto 20

NURN



ESTE ESCENARIO ESTÁ SITUADO EN PLENA TIERRA DE MORDOR. Existen ocho bases de difícil acceso y una pequeña que se encuentra situada justo en el medio. Está mini base es la clave estratégica de todo el mapa. Si consigues dominar este punto tus opciones de victoria serán altísimas. Aún así, es recomendable comenzar por las bases adyacentes a la tuya. De esta manera reducirás la marea de tropas enemigas que atacarán ese centro estratégico cuando lo hayas tomado.

EMYN MUIL



EN SU DÍA ESTA ZONA FUE LA FRONTERA SEPTENTRIONAL DEL REINO DE GONDOR. En la actualidad está plagada de orcos y, como no, tu cometido será erradicarlos del mapa. Su asentamiento principal, el más importante en recursos y producción de tropas, está situado en el punto más al norte del escenario. Si dispones de fuerzas suficientes para un ataque temprano a esta zona, y conseguir dominar el enclave, la misión se convertirá en un tranquilo paseo militar.

LA CIÉNAGA DE LOS MUERTOS



EN ESTA TIERRA ENCANTADA DESCANSAN LOS HOMBRES CAÍDOS EN LA GUERRA DE LA ULTIMA ALIANZA. Como en el resto de misiones de este capítulo tu objetivo será el de terminar de pulir tu ejército para la gran batalla final. Conserva a tus unidades y apuntala sus mejoras. Con la táctica ya desarrollada de defender y después arrasar, este nivel no te causará ningún problema. Recuerda que tu principal cometido es preparar al ejército, así que no arriesgues hombres en escaramuzas.

DAGORLAR



EN SU DÍA, EN ESTA ZONA LOS EJÉRCITOS DE SAURON SUFRIERON UNA GRAN DERROTA. En la actualidad es un nido de orcos. Aquí actuarás de manera similar a anteriores misiones. Aguanta la carga inicial, espera a tener todas las invocaciones preparadas y arrasa los campamentos enemigos. Sencillo pero con resultados fulminantes.

EL BOSQUE NEGRO



HOGAR DE LOS ELFOS Y CASA DE LEGOLAS. En este escenario debes contactar con los aliados elfos. Con ellos y con tu ejército debes expulsar a todos los enemigos del bosque. Con la cobertura que te proporcionan los elfos y con la potencia que ya deben acumular tus héroes, ningún asentamiento enemigo será un problema.

RHUN



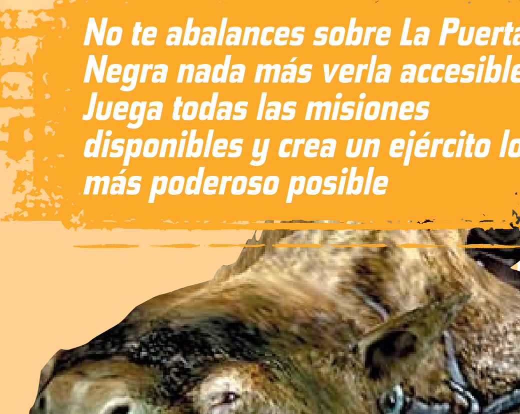
TIERRA VASTA Y DESOLADA. En esta zona viven los denominados hombres de Rhun. Ya estás muy cerca de la puerta negra y este escenario puede servirte para poner a punto tu ejército. El enemigo tiene cuatro campamentos establecidos. Atácalos uno por uno, apoyándote en las águilas y los ents.

LA PUERTA NEGRA

LA GRAN BATALLA FINAL. Esta es sin duda la pantalla más dura de todo el juego. Elige el bando en el que tus unidades tengan más experiencia. En caso de igualdad elige a Gondor, ya que cuenta con mejores héroes. A estas alturas ya tendrás todos los poderes de la Estrella del Norte activos y seleccionables. Usa las invocaciones al comienzo de cada oleada. Entre una y otra suele dar tiempo a recargar los hechizos usados. Monta a Gandalf en Sombra Gris y úsalo como arma anti Nazgul. Librar las batallas enfrente de la Puerta Negra te deja en una clara desventaja. Es conveniente llevar a los enemigos a tu territorio. Con paciencia y defensas estáticas es relativamente sencillo salir bien parado de todas las cargas enemigas. Los últimos cinco minutos antes de la llegada de Frodo al Monte del Destino son eternos. Aguanta con todo lo que tengas, gasta todo lo que te quede, ofrece cebos al enemigo, etc. Después de estos cinco minutos dará igual quién lleve ventaja en el campo de batalla, ya que en todo caso habrás logrado la victoria definitiva.







No te abalances sobre La Puerta Negra nada más verla accesible. Juega todas las misiones disponibles y crea un ejército lo más poderoso posible



CONCURSO
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!
War Times
¡Participa y gana esta guerra sin despeinarte!
¡¡Sorteamos!!
25 juegos originales WAR TIMES para PC
PC CD-ROM
WAR TIMES
EUROPEAN FRONTLINE
12+
www.pegi.info
ON GAMES
SMS
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra: WARMM seguido de un espacio y tus datos personales
BASES DEL CONCURSO
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de febrero de 2005
Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.
© 2004 Legend Studios. Todos los derechos reservados. Distribuido en España por Planeta DeAgostini Interactive.
ON GAMES
PLANETA DeAGOSTINI Interactive
Legend Studios
Micromanía



Vampire The Masquerade. Bloodlines

El poder de la sangre (Parte I)

Tu iniciación vampírica es traumática: te muerden y poco después el príncipe mata a tu sire, el vampiro que te ha creado, y te encomienda una misión en Los Ángeles. Ahora, chuparás a los mortales su sangre para sobrevivir, y te moverás en un mundo de intrigas y traiciones entre terroríficos seres sin piedad...

La vida de un vampiro es dura, y más aún la de un miembro de la Camarilla, el clan más grande del Mundo de Tinieblas. Por eso, en esta solución que, por la gran longitud del juego, hemos dividido en dos partes (la segunda la tendrás el mes que viene), te contamos con detalle todo lo que debes hacer para resolver su trama principal.

La guía está pensada para que la sigas, con independencia del clan al que pertenezcas, salvo en el caso de los Nosferatu, que deberán ir por las alcantarillas y tener más cuidado al relacionarse con los personajes, si bien la solución es la misma.

También te damos alternativas para resolver una situación según las disciplinas, allí donde es imprescindible. En los demás casos, puedes experimentar con las distintas disciplinas, pues por el carácter abierto del juego sería imposible cubrir todas las variantes. Recuerda que, en general, un personaje con habilidades mentales tenderá a usarlas en todas las conversaciones, y un personaje con sigilo y poco hábil en combate preferirá evitar las peleas. Por último, no mencionamos todas las apariciones de monstruos o enemigos para no restar emoción al juego, pero sí explicamos gran parte de la trama principal para facilitar su entendimiento a aquellos que no dominan del todo el inglés...

SANTA MÓNICA

Inicias la aventura en tu refugio, el único lugar tranquilo que hallarás. Examina todo el piso y recoge tres bolsas de sangre (nevera), un reloj (inodoro), un bote de píldoras (armario del baño) y 100 dólares (cajón del escritorio).

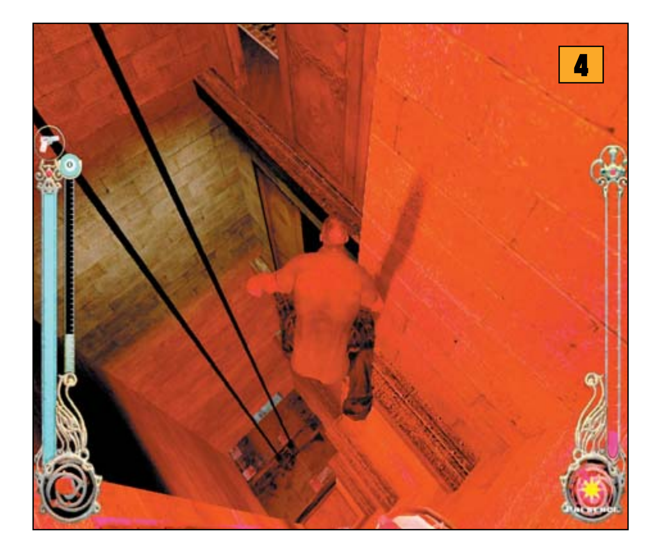
Una vez bien aprovisionado, ve al ordenador portátil de la mesa y lee tus mensajes de email tecleando la contraseña "sunrise". Verás que lo primero que debes hacer es hablar con un tal Mercurio, un Ghoul del Príncipe LaCroix. Estás de suerte: su refugio está a la derecha, tras salir







(1) Casi todos los ordenadores guardan información importante. Usa la habilidad de "Hacking" [Ctrl]+[C] para asaltarlos. **(2)** Para obtener el Astrolite irás a la casa de la playa. Entra a la fuerza o con sigilo o la disciplina Obfuscate. **(3)** Mercurio es tu enlace al comienzo. Trátalo bien y no te atacará. No lo delates al Príncipe y ganarás un proveedor de armas. **(4)** En el hotel, al salir de la cocina, salta al saliente de la escalera, si no quieres morir aplastado... **(5)** Las hermanas Malkavian te volverán loco... Piénsalo bien antes de acceder a sus peticiones...



de tu habitación, y bajar las escaleras hasta la calle principal.

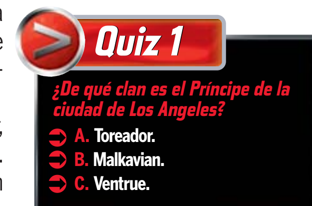
De hecho, verás que entra allí arrastrándose, gravemente herido. Síguelo, habla con él y trátalo bien en la conversación. Si lo haces, más adelante te permitirá acceder a un traficante de armas. Mercurio te pedirá que recuperes el Astrolite, un potente explosivo, además de 250 dólares que le han robado.

CASA DE LA PLAYA

Sal de la casa, entra en el aparcamiento de la derecha y baja a la playa. Puedes hablar allí con los Thin Blood para acceder a una misión secundaria, o ir directo a la alambrada derecha, abrir la puerta y subir al nivel superior. Frente a ti, verás la casa donde están los matones que atacaron a Mercurio, y en su interior está el preciado Astrolite.

Tienes tres formas de acceder, según el clan con el que juegues. Si eliges Cuerpo a Cuerpo, ten cuidado, ya que están armados con bates de béisbol y pistolas. Alternativamente, puedes usar las disciplinas de Intimidation, Seduction, Persuasión, Dominate o Dementation y convencer tanto al matón de la puerta para que te deje pasar, como a su jefe Dennis para que te dé el Astrolite sin violencia. Por último, puedes intentar entrar sin que te vean, saltando la verja por uno de los laterales, desactivando la corriente eléctrica con un interruptor que hay junto a un calentador de agua, y usando Obfuscate para entrar y coger el Astrolite sin dejar rastro.

En cualquier caso, tras coger el objeto y los 250 dólares del lavadero, vuelve a hablar con Mercurio. Si lo trataste mal antes, te atacará y habrás de matarlo. Mercurio te encarga la misión de utilizar el Astrolite en un almacén regentado por la secta del Sabbat. El Príncipe quiere que el lugar salte por los aires, así que te toca ir allí, colocar el explosivo y salir corriendo. Pero antes deberás encontrar a un Nosferatu llamado Bertram Tung, único ser que te dará acceso al almacén.



Quiz 1

¿De qué clan es el Príncipe de la ciudad de Los Angeles?

- **A.** Toreador.
- **B.** Malkavian.
- **C.** Ventrue.

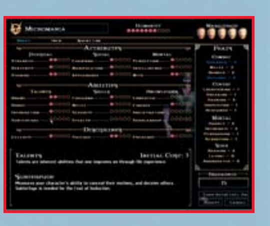
BUSCANDO A BERTRAM

Sólo podrás encontrarlo a través de una Malkavian llamada Therese, dueña de un pub de moda, Asylum. Localízalo en la segunda calle principal de Santa Mónica, entra y habla con Jeannette, hermana de Therese. Cuando suba en el ascensor, habla con el barman y podrás subir tú también. Allí te espera Therese, quien te pedirá que cumplas varias misiones para ella antes de decirte dónde está Bertram.

La primera tarea consiste en ir al Ocean House Hotel, un antiguo edificio donde un fantas- ▶▶

CREANDO A TU PERSONAJE

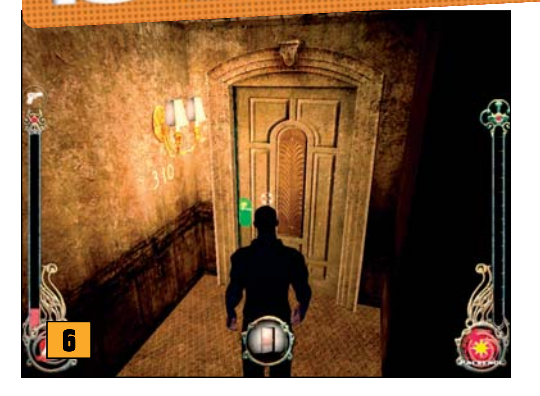




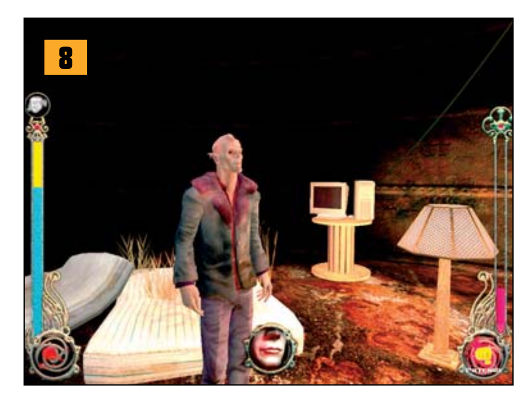
PIENSA BIEN EL CLAN al que quieres que pertenezca tu vampiro. El juego se puede acabar con cualquier clan, pero hay misiones muy difíciles de cumplir si tu vampiro no dispone de habilidades mentales; y por el contrario, el combate es inevitable en algunas zonas, por lo que en general el juego resulta ligeramente más sencillo con un vampiro capaz de repartir tortas a diestro y siniestro.

LOS NOSFERATU son personajes que te recomendamos para cuando hayas terminado el juego al menos una vez, y quieras ver otro de los finales disponibles. Estos vampiros tienen muchos problemas para relacionarse con la gente debido a su aspecto, no pueden viajar en taxi, lo que hace sus desplazamientos más lentos y peligrosos (por las cloacas) y en general, hay que "currárselo" más con ellos. No los recomendamos a novatos.

LA EXPERIENCIA la consigues resolviendo misiones, no combatiendo. Ten esto en cuenta a la hora de asignar los puntos que consigas. Hay habilidades básicas que vas a utilizar a lo largo de todo el juego, como Lockpicking para abrir puertas, y Hacking para ordenadores. Son dos buenas inversiones que deberías potenciar, incluso por encima de los ataques a distancia o determinadas disciplinas.

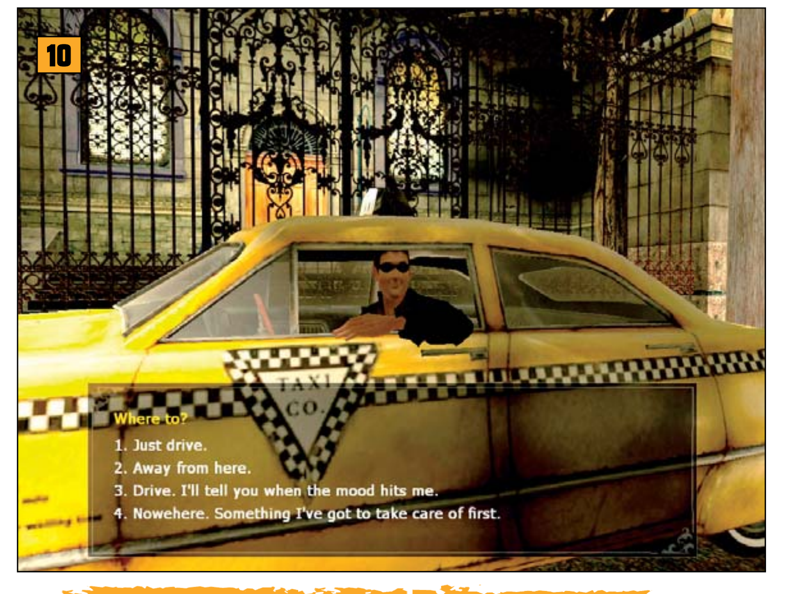






(6) El hotel tiene muchas habitaciones, pero la 310 es la que alberga el amuleto que buscas. **(7)** Con las hermanas Malkavian, debes dar la razón siempre a una de ellas, y si eres hábil podrás hacer que se pongan de acuerdo. **(8)** El Nosferatu Bertram es el único enlace con el almacén del Sabbat. Estará en el depósito de combustible cerca del Surfside Diner. **(9)** Haz volar el almacén del Sabbat, colocando el Astrolite en la mesa de la planta superior. ¡Y sal corriendo! **(10)** El taxi es el medio más rápido para llegar a las distintas partes de la ciudad.





Como miembro de la Camarilla tienes que evitar romper la Mascarada. Será mejor que los humanos no vean cómo te alimentas...

CONSEJOS GENERALES





SI DISPONES de conexión a Internet, te recomendamos que te descargues el parche que Troika Games ha sacado para el juego en esta dirección: *http://www.vampirebloodlines.com/patch/*. Este parche de 15 MB actualiza el juego a la versión 1.2 y soluciona errores del juego, algunos bastante importantes, como un "cuelgue" que ocurre en algunos casos al salir de la Society of Leopold.

PUEDES PERDER LA PARTIDA por dos motivos: romper la Mascarada cinco veces, o perder los puntos de humanidad (Humanity). Preserva la Mascarada evitando usar tus poderes vampíricos y alimentándote en público, así como hablando de la sociedad vampírica a miembros ajenos a ella. Al alimentarte, no dejes totalmente sin sangre a tu víctima o perderás un punto de Humanity. Busca mejor otra presa antes de arriesgarte a dejar "seca" a la primera.

EL FINAL DEL JUEGO es muy difícil, y debes prepararte bien. Habrá muchos combates, e incluso con un personaje sigiloso, deberías potenciar una disciplina de combate al máximo, según tu clan. No dejes ninguna búsqueda sin resolver para no perder experiencia (consulta a menudo el diario con la tecla [L]), y recuerda que puedes volver a las zonas anteriores en cualquier momento.

►►ma está aterrorizando a sus trabajadores. Para llegar allí, te dará la Sewer Key con la que acceder a las alcantarillas y abrir la puerta que da al hotel.

Una vez frente al edificio, entra en el despacho de obras y coge la Front Door Key. Con ella puedes entrar en el hotel. Al subir las escaleras, único camino posible, caerás a una zona oscura.

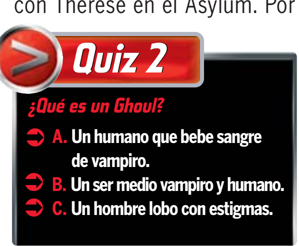
Sigue las apariciones del fantasma hasta una sala con una radio: rompe la pared para continuar. En la siguiente habitación, lee el periódico de la mesa y avanza a la lavandería. Dentro de una lavadora hallarás la Boiler Room Key, con la que bajar a la sala de calderas. Activa los interruptores del fondo y sal antes de que el poltergeist te lance algo encima. Ya puedes usar el ascensor y subir al primer piso. Sube luego al segundo y coge la Bedroom Key del cajón del segundo cuarto. Esta llave abre una de las habitaciones del otro ala del mismo piso. Al entrar, rompe el suelo y déjate caer al bar. Por el montacargas de la barra, baja a la cocina. Coge el diario de la encimera y sal por la puerta de enfrente.

Entra en el conducto y, al llegar al hueco del ascensor salta rápido al saliente de la escalera o morirás. Sube por la escalera y salta del saliente a la puerta de enfrente. Entra en la habitación 218 y sube por los escombros al piso de arriba. Sal al pasillo, salta el hueco y entra en la habitación 310. Coge el Amulet de la mesa y ¡misión cumplida!

EL ENIGMA MALKAVIAN

Ahora, sal de la casa por la puerta principal y reúnete de nuevo con Therese en el Asylum. Por desgracia, no estará, y en su lugar hablarás con Jeanette, que te pedirá el amuleto. Si rehúsas a entregárselo, obtendrás puntos de experiencia extra. Jeannette te encomendará una misión en la Gallery Noir, que está en Santa Mónica, justo enfrente de la casa de Mercurio (mira el cuadro "Gallery Noir").

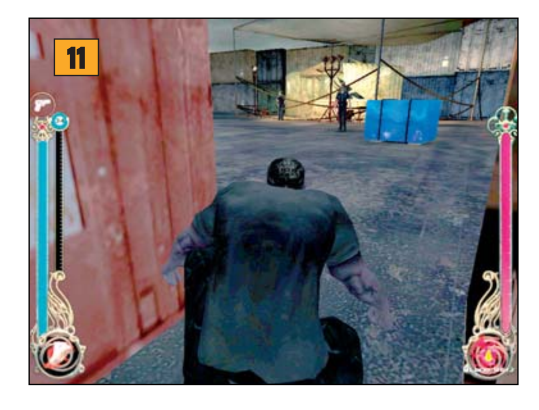
Al volver al Asylum, Therese estará muy enfadada porque has realizado la misión, y te dirá que ha discutido con su hermana, pero que ahora está más calmada. Y te pedirá que te reúnas con Jeannette en la cafetería Surfside Diner, justo enfrente del Asylum, para explicarle la situación. Al entrar allí, te atacarán varios matones, y deberás eliminarlos. Coge el teléfono que está junto a los lavabos y hablarás con una de las dos hermanas Malkavian, histérica, informándote de que está peleando con su hermana. Corre al Asylum y sube a la segunda planta. Allí descubrirás por fin, si es que no

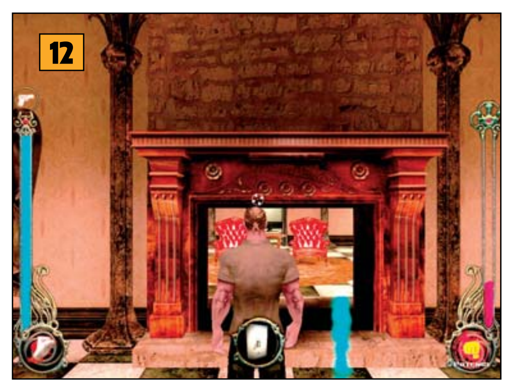


Quiz 2

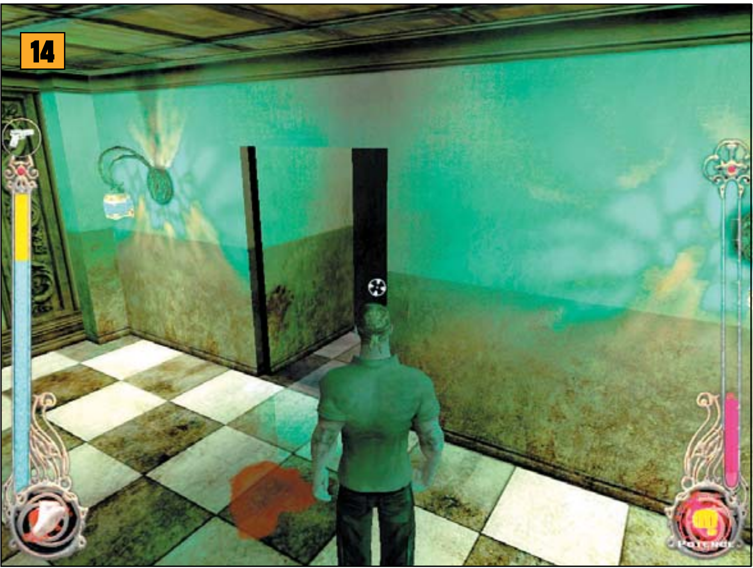
¿Qué es un Ghoul?

- **A.** Un humano que bebe sangre de vampiro.
- **B.** Un ser medio vampiro y humano.
- **C.** Un hombre lobo con estigmas.









(11) Tengas el personaje que tengas, múevete en las sombras si quieres superar la fase del Elizabeth Dane. **(12)** La mansión Malkavian oculta muchos secretos, como esta chimenea con un resorte secreto... **(13)** Para superar los rayos eléctricos de la mansión Malkavian, debes ir desactivándolos con las respectivas palancas. **(14)** En el laboratorio Malkavian, evitarás los últimos combates si entras por la puerta secreta, nada más bajar las escaleras. **(15)** En el sótano de la mansión, busca la silla de ruedas y trepa por la verja para subir...



Al asaltar el almacén del Sabbat la cantidad de enemigos que te atacará será enorme. Una trampa a tiempo te sacará del apuro

lo sospechabas ya, que en realidad Therese y Jeannette son la misma persona: una Malkavian con esquizofrenia. Al hablar con "ellas", harás que una de las dos partes triunfe sobre la otra, emergiendo una sola personalidad. Empleando la disciplina de Persuasion, y siempre y cuando tengas un nivel de Humanity alto, puedes hacer que ambas partes cooperen.

En todo caso, tanto si es Jeanette la ganadora como si lo es Therese, o ambas, te informarán de que Bertram Tung, el Nosferatu al que buscabas, se encuentra en un depósito de combustible frente al Asylum. Entra por la verja y lo verás de frente.

ALMACÉN SABBAT

Bertram te lleva a un almacén que posee el Sabbat, para que lo hagas volar por los aires con el Aerolite. Aunque muy amplio, el almacén es un camino lineal, así que te daremos aquí sólo lo fundamental para cumplir la misión con éxito: Para liquidar a los primeros humanos al servicio del Sabbat, puedes servirte del sigilo y sorprenderlos por la espalda. Luego, avanza entre los trenes hacia la derecha hasta el almacén propiamente dicho.

Quiz 3

¿Qué es el Sabbat?

- **A.** Una secta opuesta a la Camarilla.
- **B.** Un grupo que protege la Mascarada.
- **C.** Un grupo de Ghouls renegados.

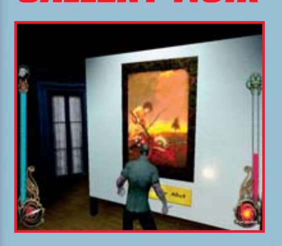
Para subir al piso de arriba debes avanzar por una sala llena de enemigos. Entrar "a saco" es un suicidio: será mejor atraerlos poco a poco desde la puerta y liquidarlos de dos en dos, o de tres en tres. Una vez arriba, coloca el Astrolite en la mesa del despacho y sal corriendo: dispones de tres minutos antes de que todo salte por los aires. Otro método para infiltrarte en el almacén es utilizar Obfuscate, en caso de que dispongas de él.

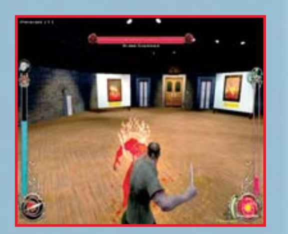
Si no, mejor emplea la fuerza bruta para pasar. Al huir del almacén, te atacarán dos vampiros del Sabbat muy peligrosos. Elimínalos con las disciplinas más potentes de ataque y no dejes de correr. Luego encontrarás a Beckett, uno de los vampiros más importantes del clan Gangrel. Tras charlar con él, regresa al refugio de Bertram, quien te felicitará y te dirá que vayas a ver al Príncipe LaCroix. Ve a la calle principal de Santa Mónica y coge el taxi. Destino: el rascacielos del Príncipe en Downtown.

DOWNTOWN L.A.

Tras el breve pero intenso encuentro con un grupo de vampiros violentos, estarás frente a la Venture Tower, el rascacielos del Príncipe. Antes de subir a verlo, explora la ciudad y visita en el garito "The Last Round", al vampiro anarquista Nines Rodríguez, que te acaba de salvar de los vampiros. Luego, ve a hablar ▶▶

GALLERY NOIR

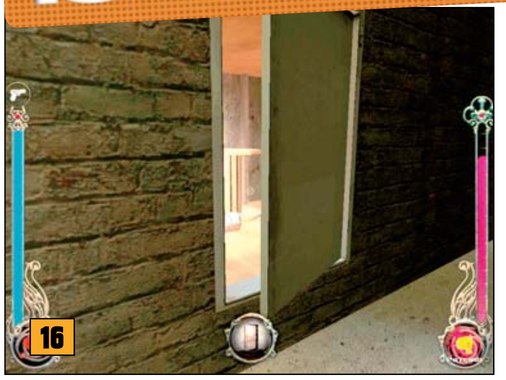


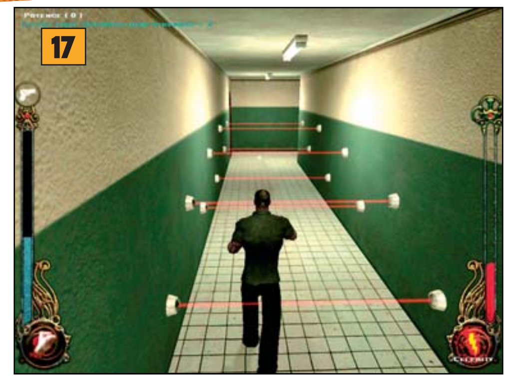


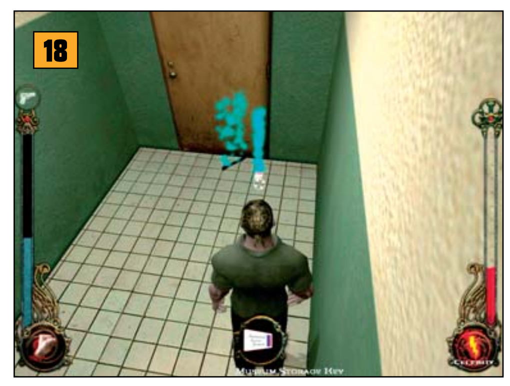
PARA ENTRAR EN LA GALERÍA tienes varias opciones: puedes persuadir con las disciplinas a Chunk, el vigilante jurado, para que te permita entrar sin más, puedes eliminarlo en el callejón lateral sin que te vea nadie (esta es la opción más arriesgada), o entrar por la puerta lateral del callejón con la habilidad de Lockpicking.

UNA VEZ DENTRO, tienes que, con el cuchillo que te ha dado la Malkavian, rasgar las pinturas en este orden: primero la colocada a la derecha de la puerta principal, luego la que está en el extremo opuesto a ésta, después la situada junto al mostrador, y por último la que verás en la esquina inferior derecha.

EN ESE MOMENTO, aparecerá el guardián de las pinturas, el Blood Guardian. Te enfrentarás en un combate a muerte donde no valen de nada las disciplinas de control mental. Te recomendamos usar Presence si dispones de ella, Potence y Thaumaturgy para golpearlo y Celerity para asegurarte de que das más golpes de los que recibes. Cuando termines con él, puedes coger el dinero del cepillo de caridad, pero te supondrá perder un punto de Humanity, así que no te lo aconsejamos a no ser que andes escaso de experiencia.







(16) En el museo, la llave que buscas en el pasillo está oculta en este panel de la pared. (17) Para evitar estos láseres en el sótano del museo, accede al ordenador de la sala de control y desactívalo todo. (18) No te vuelvas loco con la Museum Storage Key en el museo: la tiene el guardia que custodia el pasillo. (19) El café Internet Ground 0 está más arriba de la joyería del Toreador Isaac. (20) El Toreador Isaac Abrahms es el jefe en la zona de Hollywood. Trátalo bien o puedes tener problemas para adquirir la información necesaria.





Si no delatas la ineptitud de Mercurio frente al Príncipe harás que salve la vida y ganarás un aliado importante que te suministrará armas

EL CARGUERO ELIZABETH DANE





PERMANECE EN LAS SOMBRAS siempre que sea posible y controla el medidor de la parte izquierda de la pantalla, para ver el nivel de riesgo de que te descubran. A partir de ahora, en todo el barco, tendrás que sortear a los guardias escondiéndote. Por supuesto, los personajes con Obfuscate tienen cierta ventaja en esta fase.

DESPUÉS DE HABLAR CON EL POLI, baja por las escaleras, avanza hasta el pasillo y entra por la primera puerta a la derecha (de frente tienes varios policías y es muy difícil que puedas pasarlos). Sube las escaleras y entra por la puerta de la izquierda. Activa el ordenador y teclea la contraseña "lighthouse" para desactivar el cierre de las puertas. Acceder a este ordenador tiene otra ventaja: puedes activar las cámaras de cubierta, permitiéndote visualizar directamente el sarcófago sin necesidad de llegar hasta él.

CLARO QUE SI DESEAS VERLO EN VIVO y en directo, debes utilizar el método de infiltración, en conjunción con el ataque sigiloso, consistente en acercarte muy, muy despacio a los policías y romperles el cuello desde atrás. En cualquier caso, dirígete al piso de abajo y entra en la sala inferior para recoger el Ship's Manifest antes de abandonar el barco por donde llegaste a él.

►► con LaCroix, quien te encargará otra misión importante: investigar un barco carguero llamado Elizabeth Dane.

Durante la conversación, te preguntará por Mercurio. Si le dices que falló en su misión, no volverás a ver a Mercurio, ya que el Príncipe no tolera fallos. Si no le dices nada, Mercurio se convertirá en un traficante de armas que te hará algún que otro favor.

En cualquier caso, debes coger un taxi, volver a Santa Mónica, bajar a la playa (verás a Mercurio si no lo delataste) y subirte a la barca que hay por ahí. Al llegar al carguero, charlarás con un policía corrupto al que debes hacer creer que eres un periodista. Aunque no es imprescindible, puedes hacer uso de tus disciplinas de Intimidation, Persuation o Dementation para convencerlo más rápido. Debes conseguir también que te entregue una copia del Police Report, un informe policial sobre las misteriosas muertes que han tenido lugar en el carguero. Si no lo convences, deberás liquidarlo.

> **Quiz 4**
> *¿Cómo se llama el vampiro anarquista de Los Ángeles?*
> A. LaCroix.
> B. Bach.
> C. Nines Rodríguez.

Ahora, emplea a fondo tus habilidades de infiltración para llegar hasta el misterioso sarcófago que está en la zona de carga del barco. Mira el cuadro "El carguero Elizabeth Dane" para pasar este nivel. Una vez terminado, ya podrás volver a visitar al Príncipe, en Downtown L.A.

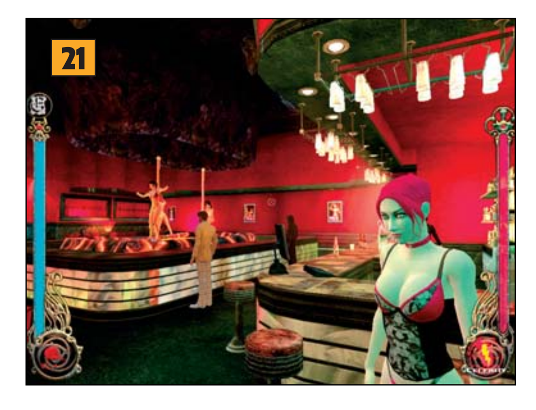
LA CASA MALKAVIAN

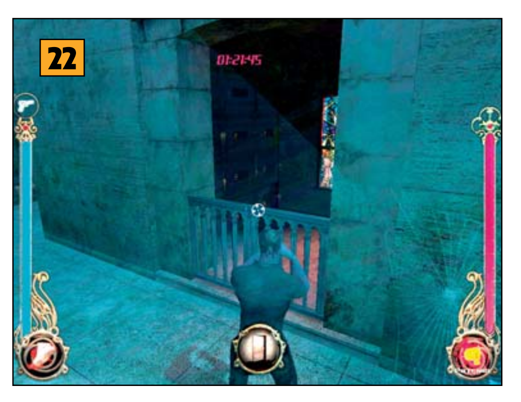
LaCroix te encargará una nueva misión: visitar la mansión del Primogénito Malkavian, Alistair Grout, que lleva sin dar señales de vida algunos días. Para llegar allí, coge un taxi y, tras contemplar su magnificencia, entra.

Ve a la derecha, pasa por debajo del obstáculo del pasillo y entra en la biblioteca. Si buscas bien, hallarás un Tome of Knowledge para aumentar tus habilidades. Luego, enciende las luces de los tres candelabros de las paredes tirando de ellos.

Se activará una escena donde verás que se desbloquea una puerta. Ve a ella y activa el candelabro junto a las escaleras. Sube por ellas y entra por la trampilla. Avanza a la escalera de caracol, sube, avanza y baja por la otra escalera. Una vez en la nueva sala, sigue de frente y entra por la puerta (las otras te devuelven a la entrada). Activa el interruptor de la chimenea.

Sigue avanzando hasta la parte superior de la biblioteca. Como antes, activa los candelabros. Así se abrirá una nueva puerta en el nivel inferior. Entra y pulsa uno a uno, y con cuidado, todos los interruptores para desactivar la corriente eléctrica. Entra en el túnel y activa el siguiente interruptor y vuelve a salir a la sala principal para conti-









(21) En los locales conseguirás información sobre misiones secundarias, pero te meterás en problemas... **(22)** En el cementerio, entra en el mausoleo y busca en una de las criptas la cinta "snuff" para Isaac. **(23)** Si te ve una amiga alertará a tus amistades de antes de ser vampiro, y puedes romper la Mascarada. Mátala... **(24)** Habla con Flynn en la sexshop para averiguar el paradero de la segunda cinta, pero mejor lleva 500$... **(25)** En la calle principal de Hollywood hay dos lugares con cabinas: recibirás la llamada misteriosa en las de Red Spot.



Para alimentarte sin riesgos, utiliza tus disciplinas mentales con las mujeres de mal vivir que rondan las calles de L.A. y llévalas a un lugar apartado

nuar hacia el laboratorio. Al bajar las escaleras, ve por la entrada de la izquierda. Avanza acabando con los enemigos hasta una pequeña sala con un montón de escombros desde donde entrar al santuario. Sube por las escaleras y llegarás a un gramófono: Hazlo sonar para acceder al dormitorio de Grout.

Tras la impresionante escena, sal del dormitorio y te encontrarás con Bach, un cazavampiros al que encontrarás más tarde en el juego. Sal corriendo antes de que las llamas que consumen la casa terminen contigo también, así que salta a la sala de abajo y avanza hasta que llegues al exterior de la mansión evitando a los vampiros en llamas.

MUSEO DE HISTORIA

Ve a hablar con LaCroix para saber sobre el destino de Grout. El Príncipe te encargará ahora robar el sarcófago de Ankaran, del Museo de Historia Natural. Ve en taxi y baja desde el tejado por la escalera. Ve a la izquierda, por donde está la estatua del velociraptor y avanza hasta la Museum Office Key, guardada en un armario de la pared, bien oculto en ese mismo pasillo. Avanza hasta la segunda planta del museo esquivando a los guardias y baja por la escalera que llega al primer piso. Busca el aseo de caballeros, cerca de la entrada principal del museo.

Avanza y entra en el conducto de ventilación. En la intersección, ve a la izquierda y entra en la sala de seguridad. Coge la Museum Basement Key que está en la mesa y entra en la sala de objetos perdidos para volver al centro del museo. A la derecha verás la puerta que se abre con la Museum Office Key que cogiste. Avanza hasta la siguiente puerta y baja al sótano utilizando la Museum Basement Key.

Al llegar a la intersección, ve a la derecha y entra en la oficina. Verás un código en la mesa que será útil más adelante: 2358. Sigue avanzando hasta que veas un dispositivo de seguridad donde debes introducir el código.

Continúa hasta la sala con la estatua, rompe el cristal, y entra en el laboratorio, Coge el Fetish for Pisha y vuelve a la puerta de seguridad. Avanza hasta la siguiente oficina y entra en el ordenador con la habilidad Hacking para desactivar el sistema de seguridad y las alarmas de la siguiente zona. Sigue por el pasillo (que ahora no tiene sistemas de seguridad) y entra en la puerta del final. Aparecerá Beckett, quien te informará de que alguien parece haber robado el sarcófago. Vuelve a informar al Príncipe de lo sucedido y luego coge un taxi en dirección a...

Quiz 5

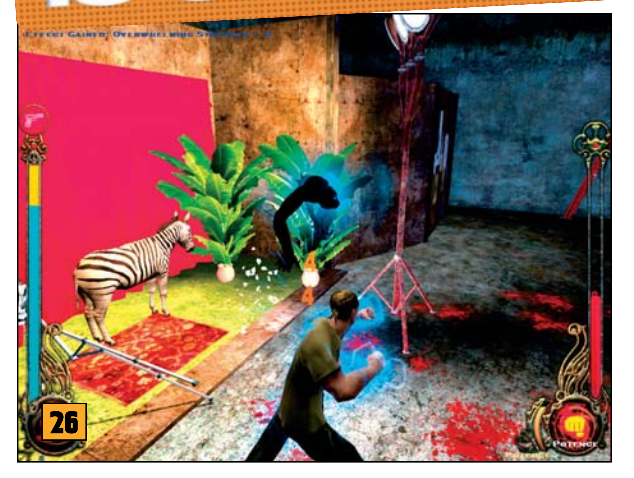
¿De qué clan es el vampiro que aterroriza a los Nosferatu?

- A. Lasombra.
- B. Tremere.
- C. Tzimesce.

HOLLYWOOD

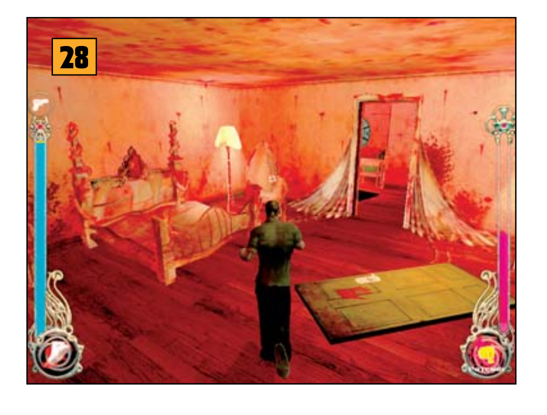
Lo primero que debes hacer es ir a la Abrams Golden Age Jewelry, donde te espera el Toreador Isaac Abrams. Es el único vampiro que puede indicarte cómo continuar con tu misión, pero antes quiere que hagas algo por él. En concreto, quiere una cinta con una terrorífica "snuff movie" grabada con monstruos reales. Ve al Ground Zero Internet Café y accede al correo electrónico del ordenador de la esquina superior derecha con "JosefK" como nombre de usuario y "Kafka" como contraseña.

Examina todos los archivos y dirígete a la parte trasera del Quick But, cerca del Vesuvius. Te encontrarás con un mensajero con el que debes hablar para que te desvele el paradero de la cinta con la ►►

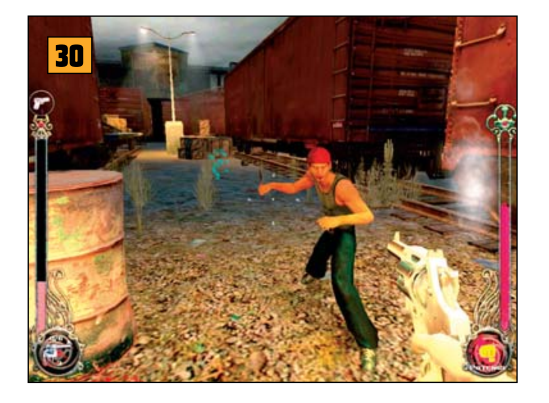


(26) La segunda cinta "snuff" está en la trastienda del café Internet. Eso sí, te esperarán muchos y duros enemigos. (27) Trepa a la casa del Tzemisce por la verja. (28) La guarida del Tzemisce no será muy peligrosa; sobre una mesa verás el Tótem para regenerar energía más rápido. (29) Al Príncipe, síguele la corriente y háblale con respeto; más adelante, podrás ajustar cuentas con él... (30) Hasta que logres experiencia para aumentar tu habilidad de disparo a distancia, las armas de fuego serán poco eficaces contra vampiros.









COMBATE CON ANDREI





ESTE TZEMISCE es uno de los enemigos más duros del juego y en este combate no terminarás completamente con él, ya que te lo encontrarás más adelante. Esto significa que, por ahora, tendrás que hacerle huír... antes de que acabe contigo, y no va a ser fácil, pues además de atacarte a distancia, convocará a varios de sus peligrosos siervos Headrunners para que te entretengan.

LOS ATAQUES A DISTANCIA serán también tus mejores aliados en esta lucha. Andrei se materializará unos breves instantes, conjurará a sus esbirros, te atacará desde lejos y se teleportará a otra zona de la sala. No dejes de moverte trazando círculos alrededor de la habitación para evitar los saltos de los Headrunners, y dispárales constantemente a distancia, tanto a ellos como a su amo.

CUANDO VEAS QUE APARECE el Tzemisce y no tengas cerca ningún sicario, usa Celerity y corre hacia él, golpéalo y sigue trazando círculos por la habitación. Si no dispones de Celerity, memoriza los tres puntos donde suele aparecer e intenta que tu movimiento coincida con el momento en que se teleporta a alguno de esos puntos. Lleva un poco de tiempo, pero lo más importante es que golpees una o dos veces a lo sumo y te alejes lo antes posible. Es mejor emplear más tiempo a acabar hecho un montoncito de polvo...

película. Antes de que consigas saberlo, se asustará y saldrá corriendo, pero antes mencionará a una tal Ginger Swan.

Vuelve a hablar con Isaac sobre la tal Swan y averiguarás que está enterrada en el cementerio de Hollywood, en la misma calle del Quick Buck. Accederás a la tumba quitando de en medio algunos escombros que hay en un agujero en el muro, cerca de un grupo de mendigos. Una vez dentro del cementerio, ve al mausoleo del fondo. Entra en él, ve a la izquierda, luego a la derecha y abre una puerta que queda a tu izquierda. Avanza hasta la cripta de Swan , ábrela y coge la cinta, que ya puedes dar a Isaac.

LA SEGUNDA CINTA

Con todo, no queda contento: quiere una copia de mejor calidad. Ve al Sin Bin, la Sex Shop de esta parte de la ciudad, y habla con el propietario, Flynn Boyle. Debe darte información sobre la compañía Death's Mask Productions. Si no puedes persuadirlo mediante disciplinas, prueba a sobornarlo con 500 dólares. Como último recurso si no tienes esa cantidad, accede al ordenador de su despacho, en el sótano, con la contraseña "dirtydog" y obtendrás los datos.

Según Flynn, debes responder a una llamada en el teléfono de la fachada del Red Spot con la palabra correcta para obtener más información. Ve allí y espera a que suene el teléfono. Tras una breve conversación, alguien te dirá que vayas al Lucky Star Motel. En una de las habitaciones del motel encontrarás la Internet Café Key. Con ella, vuelve al Ground Zero Internet Café y úsala para entrar en la trastienda. Esta zona está llena de monstruos, así que ten cuidado.

El camino es lineal, y cuando llegues al final podrás coger la Horror Tape 2. Da la vuelta por donde entraste y dale la nueva cinta a Isaac. Finalmente, parece que va a prestarte ayuda: coge un taxi al 609 de King's Way, en Hollywood Hills. Al bajarte, verás que la puerta principal está cerrada, así que entra por la puerta de la parte derecha de la casa. Trepa por la reja hasta el segundo piso y luego sube por la escalera hasta el tercer piso.

Entra en la casa por la puerta de cristal. Ve a la planta baja y abre la puerta para descender al sótano, no sin antes coger de encima de una mesa el Tótem que te permite aumentar tu capacidad de regeneración.

En el sótano te espera Andrei, el poderoso vampiro Tzimesce que aterroriza a los Nosferatu. Tras un breve diálogo, te atacará (mira el cuadro "Combate con Andrei"). Tras derrotarlo, abre la siguiente puerta y entrarás en el escondrijo de los Nosferatu. El mes que viene, tendrás todas las claves para superar este escenario y avanzar hasta el final del juego. ¡No te lo pierdas bajo ningún concepto! ■ **M.J.C.**

Soluciones Quiz

1.C. Ventrue. 2.A. Un humano que bebe sangre de vampiro. 3.A. Una secta opuesta a la Camarilla. 4.C. Nines Rodríguez 5.C. Tzimesce.

Completa tu colección de Micromanía

Consigue ahora tus Números Atrasados en www.hobbypress.es/atrasados



» **En este nº:** • MOH Pacific Assault (Rep.) • Armed & Dangerous (Rev. y Lupa) • Legacy of Kain Defiance (Rev.) • Silent Hill 3 (Solución) • The Westerner (Solución)

» **Y en los CDs: 6 DEMOS JUGABLES**
(Deus Ex: Inv. War, Armed & Dangerous...)



» **En este nº:** • Far Cry (Review) • Deus Ex: Invisible War (Rev.) • Battlefield Vietnam (Rev. y Lupa) • Armed & Dangerous (Solución) • Colin McRae 04 (Rev.)

» **Y en los CDs: 5 DEMOS JUGABLES**
(Far Cry, Spellforce, Colin McRae 04...)



» **En este nº:** • Splinter Cell P. Tomorrow (Rev.) • Vampire Bloodlines (Reportaje) • Syberia II (Rev. y Solución) • TOCA Race Driver 2 (Rev.) • Kill.Switch (Rev.) • Far Cry (Solución)

» **Y en los CDs: 5 DEMOS JUGABLES**
(Splinter Cell –nuevas misiones–, U.T. 2004...)



» **En este nº:** • Ground Control 2 (Prev.) • Half-Life 2 (Reportaje) • U.T. 2004 (Rev.) • Splinter Cell Pandora Tomorrow (Solución) • Painkiller (Rev.) • Etherlords II (Rev.) • UEFA Euro 2004 (Prev.)

» **Y en el DVD ESPECIAL: 20 DEMOS JUGABLES**
(S.C. Pandora Tomorrow, Joint Op. Painkiller...)



» **En este nº:** • Spiderman 2 (Reportaje) • Reportaje Especial E3 2004 • Hitman Contracts (Rev. y Solución) • UEFA Euro 2004 (Rev.) • Manhunt (Rev.) • Perimeter (Rev.) • Driv3r (Prev.)

» **Y en los CDs: 7 DEMOS JUGABLES**
(Hitman Contracts, Ground Control II...)



» **En este nº:** • Sacred (Reportaje) • NFS Underground 2 (Report.) • True Crime, Streets of L.A. (Rev. y Lupa) • Ground Control II (Rev. y Lupa) • Thief. Deadly Shadows (Rev. y Solu.) • Juiced (Prev.)

» **Y en el DVD: HITMAN. NOMBRE EN CLAVE 47 (JUEGO COMPLETO) Y 12 DEMOS JUGABLES**



» **En este nº:** • Los Sims 2 (Reportaje) • World of Warcraft (Report.) • Sacred (Review) • Doom 3 (Prev.) • Joint Operations (Rev. y Lupa) • True Crime (Solu.) • Soldiers: Heroes of WWII (Rev.)

» **Y en el DVD: RED FACTION (JUEGO COMPLETO) 12 DEMOS JUGABLES Y REPORT. DRIV3R**



» **En este nº:** • Doom 3 (Review y Lupa) • ESDLA: La Batalla por la Tierra Media (Reportaje) • Codename: Panzers (Review) • Catwoman (Review) • MOH: Pacific Assault (Preview) • Los Sims 2 (Prev.)

» **Y en el DVD: CARMAGEDDON TDR 2000 Y S.W. GALAXIES (2 JUEGOS COMPLETOS) y 7 DEMOS J.**



» **En este nº:** • Quake IV (Reportaje) • Splinter Cell Chaos Theory (Reportaje) • Rome: Total War (Review) • Los Sims 2 (Review) • FIFA 2005 (Review) • Leisure Larry: Magna Cum Laude (Preview)

» **Y en el DVD: STARTOPIA (JUEGO COMPLETO) 15 DEMOS JUGABLES Y MÁS DE 2.500 TRUCOS**



» **En este nº:** • Prince of Persia 2(Reportaje) • Caballeros de la Antigua República II (Reportaje) • NFS Underground 2 (Review) • L.S. Larry (Review) • Vampire. The Masquerade Bloodlines (Preview)

» **Y en el DVD: GROUND CONTROL (JUEGO COMPLETO)+ su expansión, y 10 DEMOS JUGABLES.**



» **En este nº:** • Half-Life 2 (Review) • City of Heroes (Reportaje) • Pro Evolution 4 (Rev.) • Medal of Honor. Pacific Assault (Review) • Prince of Persia 2 (Review) • Alejandro Magno (Preview)

» **Y en el DVD: THE GLADIATORS (JUEGO COMPLETO) Y 15 DEMOS JUGABLES.**



» **En este nº:** • Imperium III (Reportaje) • 2004: Un año de juegos (Reportaje) • Vampire. Bloodlines (Rev.) • The Chronicles of Riddick (Review) • Sid Meier's Pirates! (Review) • Second Sight (Preview)

» **Y en el DVD: BLADE THE EDGE OF DARKNESS (JUEGO COMPLETO) Y 12 DEMOS JUGABLES.**

Para conseguir tus números atrasados

- Entra en www.hobbypress.es/atrasados
- Elige los ejemplares que desees
- Recíbelos en tu domicilio al precio de portada (3,99 €)+ gastos de envío

• Oferta válida hasta fin de existencias • Sólo están disponibles los 12 últimos números
• Gastos de envío: 1 € por ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito • No se aceptan pedidos fuera de España

De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid.

Y además,
¡Pide tu archivador!

Si quieres tener todos tus ejemplares a mano, consigue tu archivador por sólo 9 €
(gastos de envío incluidos)



Everquest II

¿Quién quieres ser en Norrath?

La combinación de razas, clases, habilidades, técnicas de combate, objetos... nos permitirán ser quien nosotros queramos, pero ¿y si no sabemos lo que queremos ser?

No te preocupes. Aunque antes de entrar en el juego es conveniente leer la guía que se incluye, e incluso visitar alguna web no oficial, lo cierto es que el juego está diseñado para que vayas aprendiendo poco a poco. Piensa que estarás seis niveles en la Isla del Refugio donde descubrirás las cosas más básicas para el desarrollo de tu personaje y no tendrás que tomar la primera decisión importante sobre la clase hasta que seas de nivel 10. En cualquier caso, toda ayuda es poca así que aquí te ofrecemos una pequeña guía de cada uno de los arquetipos de aventura genéricos y sus distintos atributos, unas nociones sobre artesanía, magia y el funcionamiento de la muerte en el juego.

La muerte



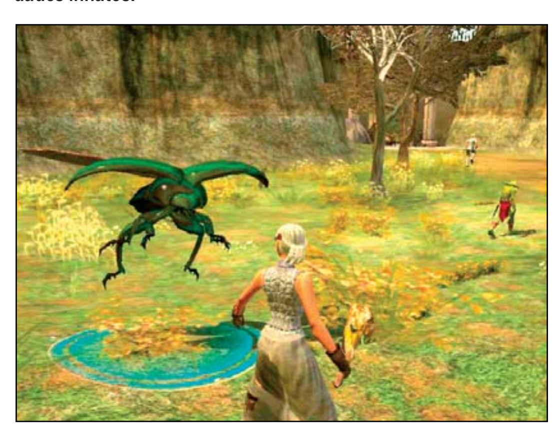
Será inevitable que nuestro personaje muera. Cuando morimos dejamos un "Spirit Shard" en el suelo y recibimos una penalización en nuestros atributos (stats), Health y Power, así como en nuestra experiencia. También nuestros artículos recibirán un daño. Y esto sucederá cada vez que muramos, con lo que nuestra deuda de experiencia aumentará sin límite y el daño recibido por nuestro equipo puede convertirlo en inútil para siempre por lo que conviene examinarlo de vez en cuando y llevarlo a reparar si su estado no es bueno.



Al recoger nuestro "Spirit Shard" los stats vuelven a la normalidad y recuperamos algo de la experiencia perdida. Si no queremos viajar hasta donde se encuentra podemos no recogerlo, entonces será absorbido al cabo de tres días pero no tendremos la posibilidad de recuperar la experiencia perdida. Aunque en la medida de lo posible es recomendable recogerlo pues cuantos más Shards tengamos en el mundo sin recoger, más penalización sufriremos al morir. Además nunca podremos tener más de 10 Shards en el mundo a la vez.

Atributos (Stats)

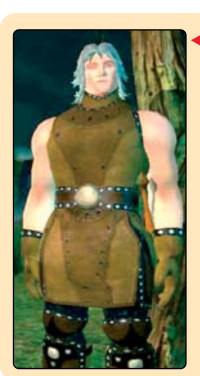
Como aventurero tus barras de salud y poder serán determinantes, pero además tu personaje tendrá cinco atributos que definirán sus habilidades físicas y mentales. Dependiendo de la raza que escojas, éstos variarán y determinarán tus poderes y debilidades innatos.



- **Salud (Health):** Representa la resistencia de tu personaje en combate. Cada vez que recibas daño la barra de salud disminuirá y si se queda a cero tu personaje morirá. En cuanto dejes de recibir golpes y descanses comenzará a regenerarse hasta alcanzar sus valores iniciales.
- **Power:** Permite a tu personaje utilizar hechizos y artes de combate. Cada vez que utilices unos u otras, tu barra de power irá disminuyendo y no podrás utilizar hechizos o habilidades que requieran más power del que tengas disponible en ese momento. Se regenera conforme pases tiempo sin utilizarlo y descanses.
- **Fuerza (Strength-STR):** Determina la fuerza física de tu personaje e influirá tanto en los golpes que utilices en combate como en tu capacidad para cargar y transportar cosas. Afecta directamente al power del arquetipo de los luchadores.
- **Agilidad (Agility-AGI):** Dará la medida de la capacidad de esquivar golpes de tu personaje, así como de su destreza. Afecta al power del arquetipo de los exploradores.
- **Estamina (Stamina-STA):** Representa la constitución de tu personaje y determina el número de hitpoints de su barra de salud. Es decir su resistencia a los ataques físicos.
- **Inteligencia (Intelligence-INT):** Representa el poder de raciocinio de tu personaje y determina el daño de la magia en los personajes que la utilizan. Afecta al power del arquetipo de los magos y a la profesión de los bardos.
- **Wisdom (WIS):** Este rasgo determina la fuerza espiritual de tu personaje y puede afectar a tu capacidad para evitar ataques mágicos. Afecta al power del arquetipo de los Priest y a la profesión de los cruzados.

Eligiendo Arquetipo

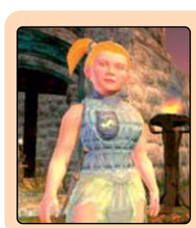
Es muy distinto jugar a «Everquest II» siendo un mago que siendo un guerrero, por lo que es importante el arquetipo genérico que elijas para tu personaje. Cada uno de estos arquetipos genéricos se dividirá a partir del nivel 10 en 3 clases y cada una de éstas a su vez en dos subclases.



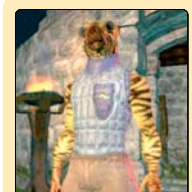
LUCHADOR (FIGHTER)
¿No te importa el riesgo? No hay duda, tienes madera de guerrero. Viviendo como guerrero te llevarás la mayor parte de los golpes y serás además el encargado de que el odio del enemigo se centre siempre en tu figura. A la hora de elegir tu raza deberás pues buscar los valores más altos de fuerza y stamina: Ogro, Troll, Barbarian, Dwarf y Kerra.



SACERDOTE (PRIEST)
Convertirte en sacerdote te hará ser siempre bienvenido en un grupo por tus habilidades curativas, aunque tampoco serás manco cuando entres en combate. A la hora de elegir raza deberás centrarte en los valores de wisdom. En general casi todas las razas pueden convertirse en buenos Priest salvo los Barbarian, los Ogros y los Troll



EXPLORADOR (SCOUT)
Si prefieres evitar las batallas este es tu arquetipo ideal. Un Scout antes que luchar prefiere espiar a su enemigo para infiltrarse en sus posiciones y causarles daño ipor la espalda!. El sigilo y la velocidad son sus armas, y son únicos desarmando trampas. La agilidad será el atributo clave. Casi todas las razas pueden convertirse en buenos Scout aunque están desaconsejados los Dwarf, Erudite, Ogre, y Troll.



MAGO (MAGE)
Uno de los arquetipos más poderosos gracias a la contundencia de sus hechizos. Sin embargo, cuidado, tu armadura será muy ligera y tu capacidad de resistir daño muy pequeña. Un mago puede ser decisivo en un grupo por sus buffs. También podrás aventurarte solo con éxito siempre que seas consciente de tus limitaciones en lo que se refiere a soportar daños continuados.

La artesanía







» **No hay un arquetipo especialmente preparado para ser artesano,** aunque los Scout, por su velocidad y atributos, tal vez sean los que mejor se desenvuelvan.

» **Tu vida como artesano comenzará ya en la Isla del Refugio.** Tendremos que dirigirnos a la torre que hay en medio del poblado de novatos donde encontraremos a un Pnj que será nuestro primer maestro pero ¡tendremos que ayudarle a limpiar su tienda antes!

» **Al principio probarás distintas recetas a ver cuáles se te dan mejor.** Una vez tengas nivel 10 podrás seleccionar tu clase.

- **Craftsman:** que se especializará en bebidas, alimentos, armas y muebles
- **Outfitter:** fabricante de armaduras de cuero, paño, metal y armas
- **Scholar:** dedicado a las mejoras de las artes de combate, hechizos, joyería, venenos..

» **Una vez alcances el nivel 20 podrás** escoger tu subclase dentro de esas tres. No olvides realizar también algún quest de aventurero para conseguir algo de dinero para comprar libros e ingredientes. También es conveniente, a partir de nivel 5, empezar con la construcción de bolsas, pues no sólo necesitaremos espacio para almacenar nuestros productos sino que además podremos venderlas con facilidad.

Consejos generales sobre comercio

» **APROVECHA EL TIEMPO QUE PASAS EN CASA** o en el cuarto de tu posada para convertirte en vendedor. Para ello antes tendrás que comprar en una tienda de muebles un tablón de anuncios de mercado (Market Bulletin Board). Una vez puesto, haz click con el botón derecho del ratón y selecciona "Access my store". Esto abre la ventana de la tienda.

» **PUEDES USAR LA VENTANA DEL MERCADO PARA HACER BÚSQUEDAS.** Para encontrar artículos, introduce los valores de búsqueda y presiona el botón "Find Items". Si usas los valores por defecto encontrarás todo lo que haya en venta en el mercado.

» **CUANDO VAYAS A VENDER O COMPRAR OBJETOS** fíjate bien en lo que te paga o cobra el vendedor y visita a varios antes de realizar la operación pues puede haber diferencias importantes. Los vendedores que están en los lugares más visitados generalmente te darán menos dinero y te venderán las cosas más caras.

» **EN ALGUNOS CAMPAMENTOS ENCONTRARÁS VENDEDORES EN APUROS** (distressed merchants), son personajes que si los ayudas matando a todas las criaturas de su alrededor te ofrecerán artículos que no puedes encontrar en otro sitio y a muy buen precio. Los vendedores agradecidos los pueden usar todos los jugadores durante un tiempo aunque no hayan ayudado a liberarlos personalmente.

» **TEN CUIDADO CON EL PESO DE LAS MONEDAS.** Procura convertir de vez en cuando tus monedas de cobre en plata para no tener exceso de peso. Podrás hacerlo en el banco.

» **ADEMÁS DE COMPRAR ARTÍCULOS EN VENTA EN TU CIUDAD,** tienes la opción de utilizar el "mercado negro" en el que podrás encontrar artículos de la ciudad enemiga, aunque la mayoría de las veces a precios escandalosos.

Sid Meier's Pirates!

Manual del buen bucanero

¡Ah, la vida del pirata! Se vive sin trabajar y cuando uno se muere con una sirena se queda en el fondo del mar. Pero si quieres retirarte con el riñón bien cubierto deberás tener en cuenta unas simples reglas.

Sid Meiers Pirates!» es un juego con un desarrollo completamente abierto en el que no se puede indicar pasos concretos para llegar –nunca mejor dicho– a buen puerto. Así que lo que haremos será un breve enunciado de los factores más importantes que influyen en el juego, y que conviene saber para poder llevar una aventura pirata lo más exitosa posible. En todo caso, asegurar el éxito es algo que sólo puedes conseguir jugando y probando todo tipo de acciones. La práctica, en un juego como éste, es lo mejor para dominar los múltiples factores que influyen en que te retires como cirujano, juez o quién sabe si como flamante gobernador de una próspera ciudad...

Selecciona la época y la dificultad



» **Excepto la primera vez que juegues,** que automáticamente empezarás en el año 1660, puedes escoger entre cinco épocas distintas para iniciar tus andanzas como pirata, entre 1600 y 1680. La elección de una u otra afecta no sólo a la dificultad del juego sino l equlibrio de poder de las cuatro naciones participantes. En los niveles iniciales España es sensiblemente más poderosa que el resto de naciones, lo que limita tus opciones a la hora de atacar ciudades y barcos no sean españoles.

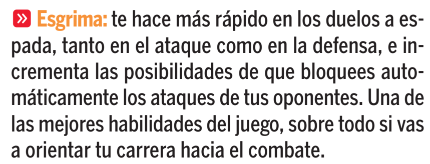
» **Además, todas las ciudades son de muy reciente creación,** por lo que guardan muy pocos tesoros. El lado positivo es que también tienen pocos guardias y pocos barcos cazadores de piratas, por lo que los saqueos son más fáciles. En lo que se refiere al nivel de dificultad del juego, grosso modo afecta a los siguientes factores:

- **CONSEJOS (TUTORIALES)** que te da al inicio de las partidas.
- **LA VELOCIDAD** a la que los oponentes te pueden atacar en los duelos a espada que mantengas.
- **LA COMPLEJIDAD** de los pases de las danzas.
- **LA PRECISIÓN Y EL DAÑO** de los cañones en los duelos navales.
- **EL NÚMERO DE BAJAS** que sufre la tripulación durante los combates con barcos enemigos.
- **LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL** de los rivales.
- **LA ASIGNACIÓN** de recompensas por parte de las naciones y/o que realices acciones que pongan precio a tu cabeza.
- **EL VIENTO** es menos predecible, y afecta más a los barcos.

La habilidad perfecta





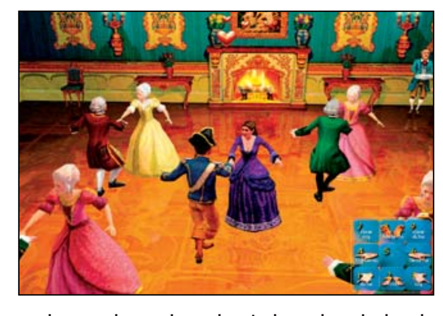


» **Esgrima:** te hace más rápido en los duelos a espada, tanto en el ataque como en la defensa, e incrementa las posibilidades de que bloquees automáticamente los ataques de tus oponentes. Una de las mejores habilidades del juego, sobre todo si vas a orientar tu carrera hacia el combate.

» **Navegación:** hace que tu barco se mueva más rápido tanto en las batallas navales como en sus desplazamientos por el Caribe. Es especialmente útil si tienes que navegar contra el viento o si encuentras demasiado aburridos los desplazamientos de un lado al otro del mapa.

» **Artillería:** reduce los tiempos que necesita tu tripulación para disparar los cañones y mejora su puntería. Aunque al principio no parece muy útil, combinada con la metralla o con las balas encadenadas puede servir –sobre todo en los niveles de dificultad más elevados– para capturar barcos haciendo que sufran pocos daños.

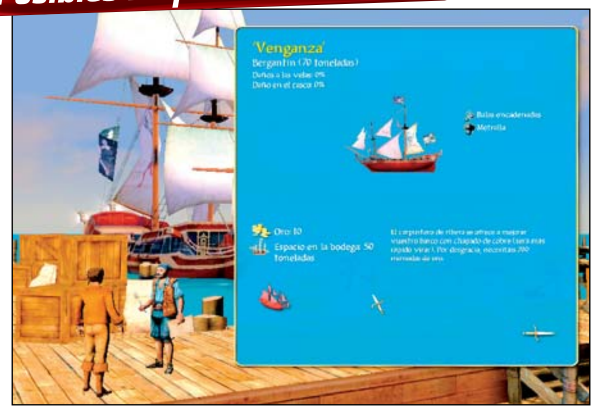




» **Inteligencia y encanto:** esta habilidad reduce la dificultad de los bailes, probablemente la parte más "exótica" de todo el juego. No es que te haga bailar mejor pero sí hace que tus parejas sean más condescendientes a la hora de perdonar los tropezones, y logra que las encandiles con tal de que consigas hacer un par de florituras.

» **Medicina:** con este rasgo lograrás mantener a tu personaje sano y en buena forma durante más tiempo, lo que posibilita que tengas una carrera más larga como bucanero. También es útil para reducir los efectos del envejecimiento –que en cuanto pasen unos añitos te dejan como unos zorros– , así como las heridas de duelo y de prisión.

Posibles mejoras a los barcos







Todas las mejoras se realizan en los puertos, teniendo cada uno una única especialidad. Éstas, no obstante, cambian en cada partida por lo tendrás que descubrir a qué puertos hay que acudir. En esta tarea, te serán de gran ayuda los comentarios de los taberneros.

Metralla. Es un tipo de munición especial de corto alcance, que hace gran cantidad de daño a la tripulación. Si te acercas a un barco y quieres debilitar a su tripulación y hacer pocos daños al casco, es ideal.

Balas encadenadas. Un tipo de munición con más alcance que la metralla, aunque no tanto como las balas reales, que hace mucho daño a las velas. Es la mejor munición que puedes usar para dañar e inmovilizar a un barco, ya que con ella no puedes hundirle.

Velas de algodón. Mejoran la velocidad de un barco, aunque tiene poca utilidad en las travesías por el caribe. Eso sí, en una batalla pueden suponer una gran diferencia.

Escantillón de hierro. Aumenta la resistencia y la protección del casco de tu barco, haciéndolo más difícil de hundir. No afecta, no obstante, al daño que sufren los cañones y la tripulación.

Cañón de bronce. Estos cañones disparan con más precisión que los normales, lo que te permite hacer más daño.

Pólvora fina. Una mejora que da a tus cañones más alcance. Es una mejora muy útil si la usas con la metralla y las balas encadenadas.

Hamacas triples. Puedes aumentar en un 50% la tripulación máxima de cada barco en que la instales. Ideal para atacar ciudades

Chapado de cobre. Puedes aumentar la maniobrabilidad de una nave en los combates navales, mejorando su rapidez en los giros.

Usa el barco más apropiado





Estas son las distintas clases de barcos del juego. Cada una de ellas se divide, a su vez, en distintas subclases en las que se potencia uno de sus rasgos en detrimento de otros. Por ejemplo un galeón es una clase de barco más lento y resistente que la pinaza. Un galeón rápido es una subclase un poco más rápida y menos resistente que el galeón normal, pero sigue siendo mucho más lento y duro que la pinaza. La táctica que uses dependerá del tipo de nave que lleves. Los balandros son ideales para flanquear al enemigo y dispararle desde sus puntos muertos, ablandándole un poco antes de abordarlo. Por el contrario, el galeón es una opción ideal para soportar mucho daño hasta lograr colocarte en un flanco y lanzarle una buena andanada. Dicho esto, pasemos a la descripción.

- **PINAZA.** Este tipo de embarcación es el más pequeño de todo el juego; tiene muy poca capacidad de carga, poco armamento, poca tripulación y son muy vulnerables. Lo bueno es que son muy maniobrables, ya que son los barcos más rápidos y con el control más preciso en el juego, incluso con el viento en contra. Ideal para trayectos largos.
- **BALANDRO.** Estos barcos son un poco más grandes que las pinazas, por lo que pueden llevar una mayor tripulación y tienen una mayor potencia de fuego y de carga. Siguen teniendo una buena velocidad de crucero y gran capacidad de giro, por lo que son una buena elección para los combates navales en los que quieras hostigar al rival.
- **BRICBARCAS.** Las bricbarcas son barcos grandes, aunque mantienen una buena velocidad, salvo con el viento en contra. Básicamente, son los barcos más equilibrados en la relación maniobrabilidad/potencia de fuego.
- **FRAGATAS.** Tienen una gran capacidad de carga, y espacio para tripulaciones enormes y suficientes cañones como para hundir a un barco pequeño de una andanada. Su incapacidad para esquivar el fuego enemigo se suple con una gran resistencia y una buena maniobrabilidad. La pega es que son difíciles de encontrar, y por norma general los que más las usan son los cazadores de piratas.
- **GALEONES.** Son las naves más resistentes de todo el juego, pero es casi imposible hacer que gire rápidamente –sobre todo con el viento en contra. Además es muy lenta, por lo que aunque puede transportar muchas tropas y mercancías, solo es una buena elección si te vas a dedicar a asaltar ciudades y cargueros.

Planea el saqueo de la ciudad





Aunque saquear una ciudad es más difícil –aparentemente– que abordar una nave y requiere una gran tripulación, lo cierto es que proporciona una buena cantidad de dinero. Eso sí, debes limitarte a asaltar ciudades que, como mínimo, sean prósperas. De modestas para abajo no son rentables. Tampoco te preocupes por las tropas. Curiosamente, la riqueza de una ciudad no está relacionada con su protección. Hay ciudades pequeñas con una guarnición enorme y ciudades riquísimas con cuatro gatos mal contados para protegerlas. La mejor manera de conocer objetivos asequibles es hablando con los viajeros en las tabernas. Una vez localizado uno, recluta tripulación y dirígete allá.

No podrás atacar una ciudad que tenga una guarnición que te supere en fuerza en más del 52%. Si tus fuerzas superan este porcentaje, pero son menos que el doble de los defensores, te dejará atacarla y saquearla. Por otro lado, si tus fuerzas doblan a las de los defensores, podrás conquistar la ciudad sin ningún problema y poner un gobernador de la nacionalidad que escojas –depende de tus relaciones en ese momento–. Y una última puntualización. Antes de lanzar un ataque a una ciudad, puedes persuadir a los indios –o a otros piratas con los que mantengas una buena relación– de que la ataquen en tu lugar. Así debilitarás a su guarnición y todo será más sencillo.

Conoce bien las reglas del combate terrestre

Antes de nada, te recomendamos que te leas el manual a fondo ya que esta sección es un poco compleja. Recordamos rápidamente que tienes tres tipos de unidades:

- **OFICIALES: Tu mejor unidad de combate cuerpo a cuerpo, aunque solo tienes una.**
- **PIRATAS: Tus unidades básicas de combate cuerpo a cuerpo.**
- **BUCANEROS: Tus unidades con armas para ataques a distancia, pero muy débiles en el combate cuerpo a cuerpo.**

Para ganar a las fuerzas rivales no hace falta que destruyas a todos los soldados enemigos, sino con que lleves al menos a una de tus unidades a la puerta de la ciudad.

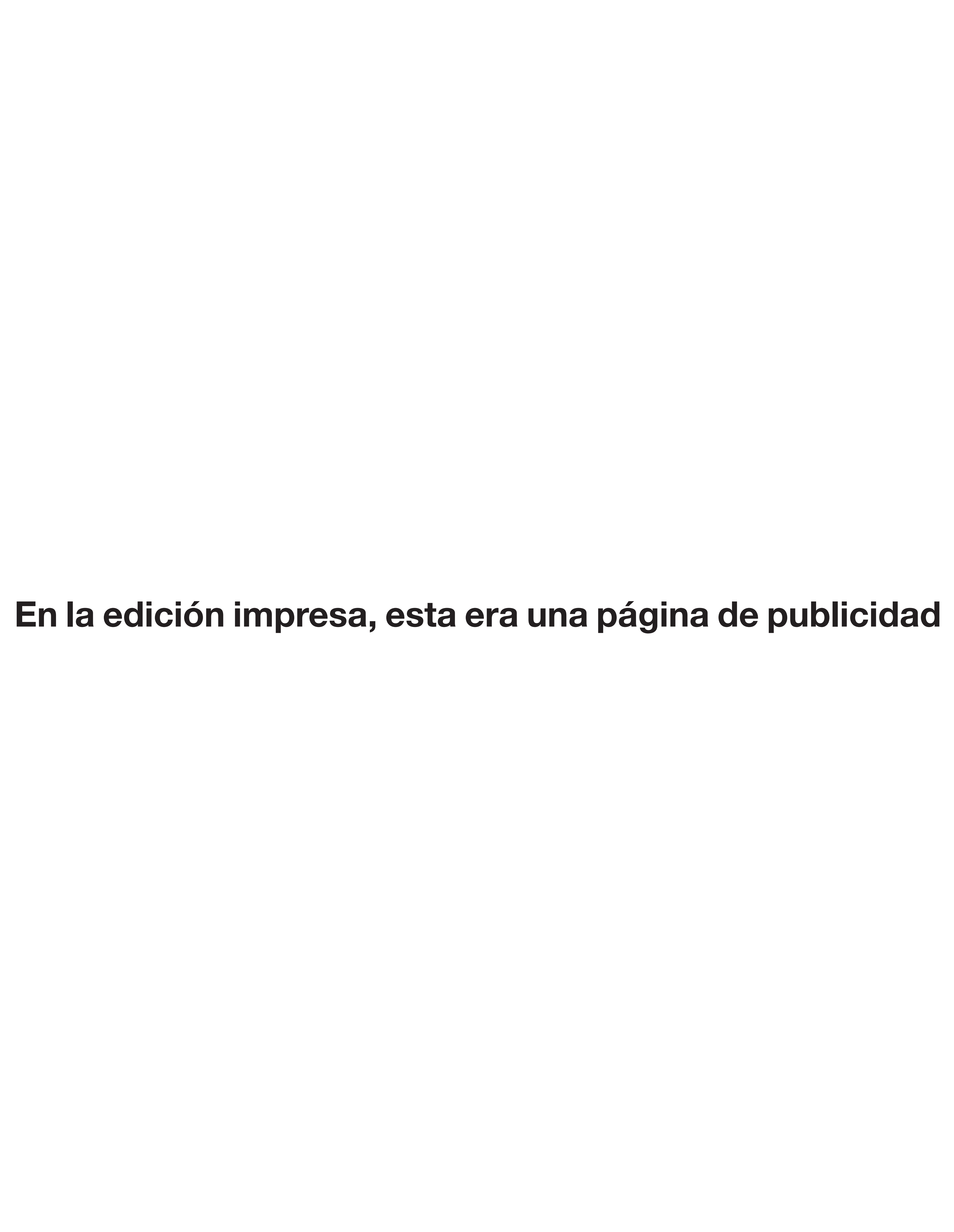
Para ello, lo mejor que puedes hacer es desplegar todas tus tropas en el emplazamiento más cercano a la entrada de la ciudad, salvo que se encuentre rodeado de terreno infranqueable, lo que dificultará tus movimientos con las unidades.

Avanza con los piratas y los oficiales, a poder ser con los primeros protegiendo a los segundos, y siempre que puedas a través del bosque, hacia el fuerte. Concentra el fuego de los bucaneros sobre las unidades que se acerquen a tus tropas. Por norma, es aconsejable concentrar el fuego en una sola unidad, hasta que huya. Y procura ser lo más rápido y directo posible.








En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.



ALEJANDRO MAGNO

Magníficos... trucos.



En medio de la partida, pulsa **[INTRO]** para hacer que aparezca la consola de trucos, sobre la que podrás escribir los códigos:

- **BABKI:** 50.000 unidades de materias primas.
- **VICTORY:** Gana automáticamente la misión en curso.
- **VIEWALL:** Verás el mapa completo, con los movimientos de las tropas enemigas.



FLATOUT

No todo iba a ser correr...

Crea a un jugador y ponle el nombre más adecuado...:

- **GIVECASH:** Hazte con una buena cantidad de dinero.
- **GIVEALL:** Abre todos los bonus especiales del juego.
- **RAGDOLL:** Abrirá un menú de trucos muy completo.



LOS NIÑOS DEL NILO

Muchos trucos y un montón de objetos



Pulsa **[INTRO]** en cualquier momento del juego y escribe cualquiera de estos códigos para pulsar **[INTRO]** de nuevo.

- **Ptah <nº de mercancía> <cantidad>:** Añade la cantidad que pongas de la mercancía que quieras en el edificio seleccionado. **Nota:** La cantidad es opcional, pues si no pones nada, llenará el edificio hasta el máximo
- **Set:** Pierdes de pronto.
- **Thoth:** Victoria automática.
- **Amun:** Aparecerá un listado con todas las trampas posibles.
- **Hathor <unidad> o <jugador><unidad>:** La cámara se enfocará a la unidad que escribas.
- **Anubis <jugador>:** Acaba automáticamente con las unidades del jugador que indiques.
- **Ma'at:** Redistribuye todo el alimento disponible.
- **Isis <nº de mercancía> <cantidad>:** Elimina la cantidad anotada de mercancía del edificio.
- **Hapi:** Reestablece al máximo los puntos de disparo de todas las unidades...
- **Horus:** conecta la mejora automática de los palacios.

Números de mercancías:

Esta es la lista de las materias primas del juego, con el número que cada una tiene asociada, de cara a los trucos anteriores.

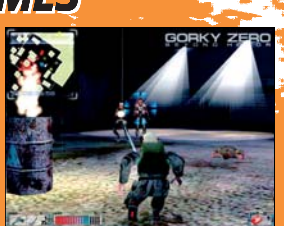
2: Trigo.
3: Madera, de Acacia.
4: Bloque de piedra caliza fina.
5: Oro
6: Ladrillos, de adobe.
7: Bloque de piedra caliza.
9: Papiro.
10: Arcilla.
11: Paja.
14: Esmeraldas.
15: Lino.
16: Cobre.
17: Zinc
18: Carbón.
19: Aceite.
22: Gena.
23: Cebada.
24: Lechugas.
25: Cebollas.
26: Carne.
27: Pescado.
28: Aves de corral.
29: Uvas.
30: Granadas (la fruta).
32: Dátiles.
33: Juncos.
34: Cuero.
35: Cuarzo.
36: Turquesas.
37: Flores
39: Alfombras de mimbre.
40: Cestas de mimbre.
41: Cerámica.
42: Lino.
43: Cosméticos.
44: Perfume, de gena.
45: Sandalias de paja.



46: Papiro.
47: Esculturas, de arcilla.
48: Joyas (esmeraldas).
49: Muebles.
50: Incienso.
51: Especias.
52: Monos.
53: Mascotas.
55: Armaduras.
57: Joyas (turquesas).
58: Muebles, de acacia.
59: Esculturas de basalto.
60: Joyería.
61: Kopesh.
62: Armas.
63: Ladrillos (adobes).
64: Ladrillos (de juncos).
65: Joyería (oro).
66: Pan de cebada.
67: Vino de dátiles.
68: Vino de granadas.
69: Vino de higos.
70: Cerveza.
71: Pan de trigo.

EL TRUCO DEL MES





GORKY ZERO: BEYOND HONOR

Honor... por los suelos

Pulsa [Tab] durante la partida y selecciona el ordenador tipo g0 (es el número "0", no la letra). Entonces, escribe cualquiera de los siguientes códigos para activar la función correspondiente:

- **5332: Modo dios.**
- **9123: "Hackeo" rápido.**
- **9123: "Escaneo" rápido.**
- **8216: Más salud.**
- **2352: Todas las armas.**
- **4616: 100% de puntería.**
- **6235: Botiquines más efectivos.**
- **2695: Munición infinita.**
- **4982: No te escucharán.**
- **8892: No te podrán ver.**
- **4003: Salud al máximo.**
- **4828: Todo lo demás...**



EL JUEGO DEL MES

RING II

en el DVD Micromanía

Los primeros pasos de la aventura



Hasta lo que sabemos, no hay código alguno con el que hacer trampillas en esta aventura, así que en esta ocasión te tendrás que devanar los sesos para solucionar los puzzles planteados por el juego... al ritmo de la música de Wagner. Para que te sea más sencillo, te explicamos los primeros pasos del juego. En cuanto tengas el control de tu personaje, dirígete al fondo, a la derecha de la forja en que te encuentras. Deberás coger cada utensilio por el mango y dejarlo, con mucho cuidado (manteniendo pulsado el botón del ratón), en el suelo. Tendrás que repetir este proceso unas cuantas veces.
Entonces, tendrás que acercarte al yunque, coger el martillo y golpear con él siguiendo el ritmo de la música de Wagner. Una vez se encienda el fuego, dirígete a la fuente para llenar el cubo de agua y úsalo para apagar los dos fuegos que se habrán encendido. Es probable que tengas que llenar el cubo en la fuente en más de una ocasión.
Y hasta aquí te hemos echado una mano nosotros. El resto de la aventura es cosa tuya... y te aseguramos que la vas a disfrutar resolviéndola...

72: Joyas (turquesas y esmeraldas).
73: Mirra.
74: Alfombras de juncos.
75: Cestas de juncos.
76: Perfume de flores.
77: Perfume de mirra.
78: Cosméticos de gena.
79: Carros.
80: Comida transgénica..
81: Bloque pequeño de granito.
82: Estatua grande de basalto.
83: Estatua pequeña de basalto.
84: Bloque grande de granito.
86: Madera de cedro.
87: Muebles de cedro.
88: Escultura de bronce.
89: Cosméticos de cobre.
90: Sandalias de cuero.
91: Árbol frutal.
92: Obelisco pequeño.
94: Obelisco grande.
95: Barco.
96: Sandalias de cuero y mimbre.
97: Joyería (de turquesa y oro).
98: Joyería (de esmeralda y oro).
99: Joyería (de turquesas, esmeralda y oro).
100: Escultura de cobre.
101: Escultura de zinc.
102: Cosméticos de cobre y gena.



MORTYR 2
Nadie te verá...



En medio de cualquier partida, pulsa **[º]** para que aparezca la consola de trucos donde escribir cualquiera de estros dos códigos:
- **invisible 1:** Serás invisible.
- **gimme #:** Consigue el objeto que pongas en lugar de #.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
Trampas a toda pastilla...

En la pantalla del menú para guardar tu perfil, escribe uno de los siguientes códigos:
- **wannacapone:** Un nuevo coche patrocinado por Capone.
- **gimmechingy:** Un nuevo coche patrocinado por Chingy.
- **wintmyd3:** Un nuevo coche patrocinado por D3.



- **davidchoeart:** coche patrocinado por David Choe.
- **regmebaby:** Consigue 20.000 $ en el Modo Carrera.
- **regmybank:** Obtén un extra de 200$ en el Modo Carrera.
- **ordermybaby:** Consigues 1.000 dólares para empezar en el Modo Carrera y además desbloqueas los coches Nissan Skyline y Mazda RX-8 en el Modo Carrera Rápida.
- **tunejapantuning:** coche patrocinado por "Japantuning".
- **shinestreetbright:** coche patrocinado por ShinestStreet.
- **yodogg:** coche patrocinado por Snoop Dogg.
- **opendoors:** coche patrocinado por The Doors
- **needmybestbuy:** Plástico de Best Buy Sponsor.
- **gottahavebk:** Plástico de Burger King
- **gotmycingular:** Abre el plástico de Cingular.
- **gottaedge:** Plástico de Edge en el Modo Carrera.
- **goforoldspice:** Desbloquea el plástico de Old Spice.



SHADOW OPS RED MERCURY
Como dios mismo...

Busca en el menú de opciones y encontrarás directamente la opción de "trucos". Entra en ella y escribe uno de estos códigos...
- **firstlaw:** Modo dios.
- **peterpan:** Modo vuelo.
- **madminute:** Munición infinita.
- **corpsman:** Reencárnate.
- **intelsitrep:** Todas las escenas de vídeo del juego.
- **greenlight:** Selección de nivel.



THE CHRONICLES OF RIDDICK...
Trucos "im-presionantes"

Accede a la consola de trucos pulsando y manteniendo las teclas **[Ctrl]+[Alt]+ [º]** y en ella, podrás escribir cualquiera de los códigos siguientes:
- **cmd giveall:** Consíguelo todo. Podrás repetirlo siempre que quieras, y es recomendable al principio de cada fase para conseguir nuevos objetos.
- **cmd godmode:** Modo dios (inmortal, invulnerable...)
- **unlock all:** Desbloquea todo.
- **cmd selfsummon:** Aparece un clon de Riddick.
- **cmd kill:** Se suicidará automáticamente.
- **Cyclecamera:** Te deja cambiar el punto de vista desde la primera a la tercera persona.



Un "cuarto" muy animado

Tras coleccionar los sesenta y dos paquetes de humo a lo largo del juego, incluidos los tres de las nuevas áreas con el Guardia Riot, aparecerá una nueva opción en el menú de Contenido Extra, llamada "Cuarto de Animaciones".
En él podrás contemplar a Riddick realizando sus veintiocho movimientos de combate sobre Johns, así como algunos interesantes y sorprendentes huevos de pascua más...

Más grados de dificultad

- **Modo difícil:** Termina el juego en modo fácil o normal.
- **Modo con comentarios:** Termina también el juego en modo fácil o normal.



VAMPIRE BLOODLINES
Más trucos vampíricos

Continuamos la lista de trucos para este juego que comenzamos el mes pasado. Para poder utilizarlos, tienes que hacer aparecer la consola de trucos de este sencillo modo:
Haz click con el botón derecho sobre el icono del juego y en el campo de búsqueda que aparece añade la palabra **"-console"** (sin comillas) al nombre del archivo ejecutable. Después, ya en el juego, pulsa la tecla **[º]** para abrir la consola y escribir...

EL TRUCO DEL LECTOR

SID MEIER'S PIRATES!
Muchas balas de un cañonazo



Silvestre nos ofrece un interesante truco con el que nuestros cañonazos serán mucho más efectivos. Consiste en que cuando ya tienes un navío bien repleto de cañones (hasta 25), en medio de una batalla, debes esperar a que se carguen los cañones y entonces seleccionar las balas en cadena como munición para los cañones. Entonces, dispara al enemigo y lo más rápido que puedas, pulsa el botón de las balas redondas. La primera tanda de balas que saldrán de tus cañones serán balas en cadena, mientras que las que se dispararán después de que cambies de balas serán balas redondas. Es una especie de combo que resulta muy útil para hundir barcos enemigos.

Silvestre López (Madrid)

- **vstats get animalism 5:** sube a 5 la disciplina "Animalism".
- **vstats get auspex 5:** sube a 5 la disciplina "Auspex".
- **vstats get celerity 5:** sube a 5 la disciplina "Celerity".
- **vstats get dementation 5:** sube hasta 5 la disciplina "Dementation".
- **vstats get dominate 5:** sube a 5 la disciplina "Domination".
- **vstats get fortitude 5:** sube a 5 la disciplina "Fortitude".
- **vstats get obfuscate 5:** sube a 5 la disciplina "Obfuscation".
- **vstats get potence 5:** sube a 5 la disciplina "Potence".
- **vstats get presence 5:** sube a 5 la disciplina "Presence".
- **vstats get protean 5:** sube a 5 la disciplina "Protean".
- **vstats get thaumatury 5:** sube hasta 5 la disciplina "Thaumatury".
- **vstats get charisma 5:** sube a 5 la disciplina "Charisma".
- **vstats get intelligence 5:** sube hasta 5 la disciplina "Intelligence".
- **vstats get dexterity 5:** sube a 5 la disciplina "Dexterity".
- **vstats get wits 5:** sube a 5 la disciplina "Wits".
- **Blood 500:** te dará sangre extra (incluso infinita), cada vez que consigues atizar un buen golpe a un enemigo.
- **give item_g_bloodpack:** consigue una dosis de sangre...
- **give item_g_bluebloodpack:** consigue también una dosis de sangre... pero ahora, azul.



Puntos de experiencia infinitos

Al comienzo de una partida, ve directamente a la pantalla de creación del personaje y selecciona el clan que deseas. Luego, ve a la pantalla del personaje y divide los puntos del modo que desees. Vuelve a la pantalla de selección del clan y elige el mismo clan que antes. Tendrás a tu personaje con los puntos que le diste antes junto a los del clan. Ten cuidado de no llenar todos sus puntos de golpe, pues si acaba con puntos de sobra, no podrás comenzar a jugar.



LOS MEJORES JUEGOS DE ESTRATEGIA FANTÁSTICA

CIENCIA-FICCIÓN

- GROUND CONTROL II OPERATION EXODUS
- NEXUS: THE JUPITER INCIDENT
- STARCRAFT
- PERIMETER
- WARHAMMER 40K DAWN OF WAR
- HOMEWORLD 2

MITOS FANTÁSTICOS

- LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
- ARMIES OF EXIGO
- LA GUERRA DEL ANILLO
- AGE OF MYTHOLOGY
- WARCRAFT III REIGN OF CHAOS
- BLACK & WHITE



Juegos de estrategia fantástica INCREÍBLES

¿Eres aficionado a la estrategia? Entonces tal vez te mueres por liderar una flota de naves espaciales, o quizá prefieres la magia y los héroes míticos. Si es así no debes perderte este reportaje y, si no, te invitamos a descubrir una nueva pasión.

Sí, vale, lo de revivir la historia está muy bien pero... ¿y si hacemos un juego ambientado en mundos fantásticos?" Algo así debieron pensar los diseñadores de juegos de estrategia en los primeros años del PC y no les faltaba razón. Si en otros géneros ya se creaban universos fantásticos, ¿por qué no iba a ser igual en la estrategia? Después de todo, la estrategia histórica no tiene sentido si no es realista y las épocas o capítulos importantes de la historia que se pueden revivir son limitados. Sin embargo, en la estrategia fantástica no hay límites.

LA ESTRATEGIA SE HACE FANTÁSTICA

Aquellos que sean aficionados a esto de los juegos de PC desde hace bastante tiempo es posible que recuerden un extraño juego que apareció allá por 1989, «Populous». Nadie lo entendía muy bien, pues hasta ese momento no había nada parecido, pero podría decirse que marcó el inicio de los juegos de estrategia fantástica. Nos brindaba la oportunidad de convertirnos en una divinidad y regir el destino de todos nuestros adoradores al tiempo que nos enfrentábamos a otros dioses rivales. Su originalidad sorprendió tanto a los estrategas de entonces como a los que no habían prestado atención al género y fue

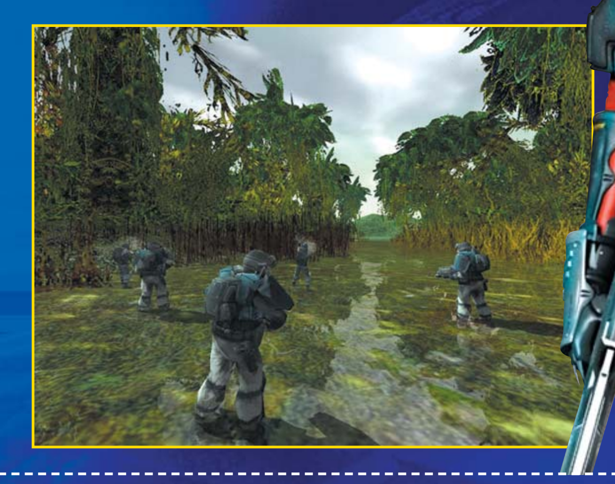
CIENCIA-FICCIÓN

En la estrategia hay una parcela reservada a juegos cuya ambientación, además de no pertenecer a la historia, elude cualquier referencia a mitos fantásticos. ¿Qué nos queda? La ciencia-ficción. Sólo aquí tiene cabida un futuro lejano sin límites, con viajes intelestelares, especies alienígenas, tecnologías desconocidas, armas sofisticadas... Sin ir tan lejos, un juego de ciencia-ficción también puede recrear un sugerente futuro probable y a más corto plazo, mezclando ficción y realidad.

GROUND CONTROL II OPERATION EXODUS

➲ **Compañía:** Massive Entertainment/Sierra ➲ **Distribuidora:** Vivendi
➲ **Expansiones:** No ➲ **Comentado en MM:** 114 ➲ **Punt. en MM:** 96

De todos los juegos de ciencia-ficción actuales, éste es el mejor en la estrategia. Cuenta con un argumento emocionante y lleno de suspense, multitud de unidades especializadas y un entorno gráfico apabullante. «Ground Control 2» prescinde de la obtención de recursos para que podamos concentrarnos en el control táctico del combate. Ya no hay que preocuparse de crear unidades, sólo de avanzar hasta cumplir la misión. De enviarnos refuerzos se encarga el alto mando.





Infomanía

➲ **Ambientación:** Futurista
➲ **Campañas:** 3 ➲ **Dificultad:** Moderada ➲ **Entorno:** 3D
➲ **Estilo:** Táctica en tiempo real
➲ **Bandos disponibles:** 2
➲ **Multijugador:** Sí



Infomanía

➲ **Ambientación:** Futurista
➲ **Campañas:** 1 ➲ **Dificultad:** Alta
➲ **Entorno:** 3D ➲ **Estilo:** Construye y conquista (tiempo real)
➲ **Bandos disponibles:** 3
➲ **Multijugador:** Sí



PERIMETER

➲ **Compañía:** K-D lab/Codemasters ➲ **Distribuidora:** Proein
➲ **Expansiones:** No ➲ **Comentado en MM:** 113
➲ **Puntuación en MM:** 88

Este es uno de los pocos juegos de estrategia que, incluso empleando los elementos tradicionales del género, se arriesga con un diseño original e innovador, con tanto acierto que la jugabilidad resulta potenciada. La tan habitual búsqueda de recursos se sustituye aquí por un sistema de gestión y control de energía a través de unos nodos que generan, a su vez, un perímetro defensivo. También destaca la posibilidad de modelar los relieves del terreno a nuestro antojo. Y es que las defensas naturales siguen siendo las mejores...

WARHAMMER 40K DAWN OF WAR

➲ **Compañía:** Relic/THQ ➲ **Distribuidora:** Proein
➲ **Expansiones:** No ➲ **Comentado en MM:** 117
➲ **Puntuación en MM:** 92

El universo de "Warhammer 40.000" está perfectamente recreado en un juego de estrategia. ¿Qué podemos esperar de él? Unidades gigantescas y mecanizadas, la posibilidad de mejorar y ampliar los escuadrones de manera sencilla y un entorno gráfico impactante y muy detallado. Orientado al combate táctico, las batallas se desarrollan con una acción vertiginosa que implica a múltitud de unidades.



Infomanía

➲ **Ambientación:** Futurista
➲ **Campañas:** 1 ➲ **Dificultad:** Asequible ➲ **Entorno:** 3D
➲ **Estilo:** Construye y conquista (tiempo real) ➲ **Bandos:** 1
➲ **Multijugador:** Sí

el pistoletazo de salida para toda una revolución en la estrategia. Westwood Studios se atrevió a dar el siguiente salto tres años después, con el primer juego de estrategia en tiempo real de la historia, «Dune 2». Ya no había que esperar –como en los juegos por turnos– a que nuestro contrincante moviese ficha. Por fin podíamos ver las consecuencias de nuestras acciones al instante en una partida. Además, podíamos crear los soldados de nuestro ejército, tomar recursos y construir edificios. «Dune 2» es el decano de la estrategia en tiempo real, tanto de juegos históricos como fantásticos.

La estrategia en tiempo real ha dominado este subgénero de los videojuegos casi desde el principio. Pocos juegos se decantan ya por los turnos

TURNOS Y TIEMPO REAL

Nuevos juegos que seguirían los pasos de «Dune 2» no se hicieron esperar. Uno de los más brillantes nos lo brindó Blizzard, otra compañía especialista en juegos de estrategia en tiempo real. Sus «Warcraft» y «Warcraft II» fueron la consagración del género y marcaron las pautas a seguir al crear estos juegos. Una ambientación fabulosa, unidades navales y áreas –eso en el «Warcraft 2»– y voces digitalizadas en español sirvieron para hacer de la saga un tremendo éxito en todo el mundo.

Microprose, por su parte, nos presentó «UFO: Enemy Unknown», otro gran clásico de la estrategia fantástica: los go- ▶▶

NEXUS: THE JUPITER INCIDENT

Compañía: Mithis Games/HD Interactive · Distribuidora: Nobilis
Expansiones: No · Comentado en MM: 118
Puntuación en MM: 85



Infomanía
- Ambientación: Futurista
- Campañas: 1 · Dificultad: Moderada · Entorno: 3D
- Estilo: Táctica en tiempo real
- Bandos disponibles: 1
- Multijugador: Sí

Este es el juego más reciente en la estrategia que consiste en asumir el papel de un almirante a cargo de una gran flota de naves espaciales y, a grandes rasgos, nos ha parecido el mejor dentro de este ámbito en concreto. Lo mejor: su cuidada ambientación, sus espectaculares gráficos y la posibilidad de tomar decisiones que afectan al rumbo de la trama. En su contra tiene que no ha sido traducido al castellano, un inconveniente que puede limitar el éxito que de otro modo merecería.



STARCRAFT

Compañía: Blizzard · Distribuidora: Vivendi
Expansiones: «Bloodwars» · Comentado en MM: 41
Puntuación en MM: 90





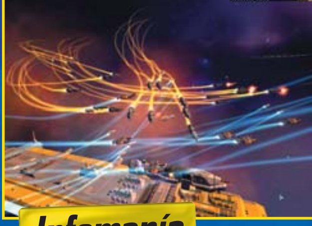
Infomanía
- Ambientación: Futurista
- Campañas: 3 · Dificultad: Moderada · Entorno: 2D
- Estilo: Construye y conquista (tiempo real) · Bandos: 3
- Multijugador: Sí

A simple vista puede parecer un juego demasiado antiguo para figurar en nuestra selección pero, teniendo en cuenta la multitud de aficionados que aún juegan a «Starcraft», merece un puesto de honor. Ha sido uno de los principales artífices de la estrategia en tiempo real, tal como se entiende en la actualidad. Y mientras sigue vivo miles de jugadores esperan con impaciencia que Blizzard se decida a sacar una segunda parte. Sus gráficos no pueden competir con lo más reciente, pero en diversión es todavía un duro rival.

HOMEWORLD 2

Compañía: Relic Entertainment/Sierra · Distribuidora: Vivendi
Expansiones: No · Comentado en MM: 105
Puntuación en MM: 80

Grandes flotas de combate, batallas en el espacio y un elaborado guión que esconde un gran secreto... Son los ingredientes principales de «Homeworld 2». Esta segunda parte da el relevo a uno de los juegos de ciencia ficción más admirados. Sus animaciones cinematográficas y la belleza de su entorno gráfico ponen los pelos como escarpias a cualquier fan de la ciencia ficción. Su problema principal es que la dificultad está desequilibrada entre las misiones. Algunas batallas pueden resultar muy frustrantes.



Infomanía
- Ambientación: Futurista
- Campañas: 1 · Dificultad: Alta
- Entorno: 3D
- Estilo: Construye y conquista (tiempo real) · Bandos disp.: 1
- Multijugador: Sí



EN TIEMPO REAL O POR TURNOS

PARA DISTINTOS JUGADORES. La estrategia es uno de los géneros mayoritarios. Pero también uno de los de mayor riqueza, ya que está muy diversificado entre estilos de juego, planteamientos y ambientaciones. No obstante, la frontera que más divide al género es la que afecta a su jugabilidad: "por turnos" o "en tiempo real". Cada uno, ofrece experiencias de juego distintas y aunque el "tiempo real" cuenta con más seguidores, "los turnos" están recuperando terreno.

POR TURNOS. Los juegos de estrategia deben su origen a los turnos y no sólo en PC. Cada jugador realiza todos los movimientos y acciones durante un turno –limitado o no en el tiempo– mientras que su rival espera el suyo. Es más pausado y permite pararse a pensar.

EN TIEMPO REAL. Este estilo se ha impuesto en la gran mayoría de los juegos de estrategia. Aquí hay que actuar rápidamente, jugadores y máquinas "mueven" a la vez.

▸▸ biernos de la Tierra se unían para combatir una invasión alienígena y evitar el exterminio de la raza humana. Todos los recursos de la base –incluyendo el financiero– y el control de las tropas estaban en nuestras manos. Logró un éxito arrollador, demostrando así que la estrategia por turnos no estaba tan muerta

MITOS FANTÁSTICOS

¿Cuántas historias fantásticas conoces? Las leyendas y las más irreales fantasías han estado ligadas a la cultura, pasando por relatos, literatura y cine... ¿Dónde si no, tiene su origen la magia? Pero es en los videojuegos donde casi llegan a materializarse. Seguro que los personajes y héroes que conoces pertenecen a la fantasía. Pues quizá los encuentres aquí.

LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA

- **Compañía:** EA Games **Distribuidora:** Electronic Arts
- **Expansiones:** No **Comentado en MM:** 119
- **Puntuación en MM:** 95

El más reciente título de "El Señor de los Anillos..." se basa en la saga cinematográfica, con la que comparte –y a veces supera– una gran espectacularidad. Se trata de un estilo bastante clásico aunque adquiere un encanto especial cuando luchas en una de las batallas de la trilogía controlando a Aragorn, Gandalf y el resto de los buenos... o si lo prefieres, a Saruman.



Infomanía

- **Ambientación:** Medieval fantástica
- **Campañas:** 2 **Dificultad:** Asequible **Entorno:** 3D
- **Estilo:** Construye y conquista (tiempo real) **Bandos disp.:** 2
- **Multijugador:** Sí



ARMIES OF EXIGO

- **Compañía:** Blackhole **Distribuidora:** Electronic Arts
- **Expansiones:** No **Comentado en MM:** 118
- **Puntuación en MM:** 88

Si bien casi todo lo que nos ofrece «Armies of Exigo» lo has visto ya en otros juegos de una u otra forma, también es verdad que se trata de un juego impecable en el que todos los elementos encajan a la perfección. Puedes controlar a tres razas muy, pero que muy diferenciadas, con un montón de unidades y edificios diferentes para construir, casi como si se tratase de tres juegos. Si todo ello te lo enseñan con un acabado gráfico capaz de quitarte el hipo pues qué queréis que os digamos... ¿dónde hay que firmar?



Infomanía

- **Ambientación:** Medieval fantástica
- **Campañas:** 1 **Dificultad:** Moderada **Entorno:** 3D
- **Estilo:** Construye y conquista (tiempo real) **Bandos disp.:** 3
- **Multijugador:** Sí

LA GUERRA DEL ANILLO

- **Compañía:** Liquid Entertainment **Distribuidora:** Vivendi
- **Expansiones:** No **Comentado en MM:** 107
- **Puntuación en MM:** 80

El universo medieval fantástico más famoso de todos los tiempos no podía quedar al margen de los juegos de estrategia. Con un estilo parecido al de «Warcraft III» esta encarnación de "El Señor de los Anillos" nos traslada al mundo de Tolkien y de su novela. Aunque poco original y algo corto, la posibilidad de controlar a Gandalf y compañía causará sensación entre los aficionados más incondicionales del libro.



Infomanía

- **Ambientación:** Medieval fantástica
- **Campañas:** 2 **Dificultad:** Moderada **Entorno:** 3D
- **Estilo:** Construye y conquista (tiempo real) **Bandos disp.:** 2
- **Multijugador:** Sí



como muchos decían y que podría convivir junto con la estrategia en tiempo real.

Tras esta avalancha de éxitos, en 1995 Westwood –dispuesta a no perder terreno– decidió contraatacar lanzando el bombazo de «Command & Conquer», el primero de una saga que hoy día aún seguimos disfrutando. Su espectacular puesta en escena y los vídeos que nos relataban el argumento entre misión y misión fueron las claves de su éxito.

LLEGA LA CIENCIA-FICCIÓN

Pero en 1998, de la mano una vez más de Blizzard, llegaría el que probablemente sea el más famoso de todos los juegos de estrategia, «Starcraft». Aunque seguía compartiendo muchas de las peculiaridades más típicas del género incluyó una serie de características que hasta ese momento nunca se habían visto, siendo la más importante de ellas la de un fondo argumental bastante elaborado. Sí, ▶▶

Tal vez la originalidad del género no haya evolucionado mucho desde sus comienzos pero la oferta de estilos y ambientación es de lo más variada

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

Compañía: Blizzard Distribuidora: Vivendi
Expansiones: «The Frozen Throne» Comentado en MM: 90
Puntuación en MM: 92



Infomanía

- Ambientación: Medieval fantástica
- Campañas: 4 Dificultad: Moderada Entorno: 3D
- Estilo: Construye y conquista (tiempo real) Bandos disp.: 4
- Multijugador: Sí



Blizzard siguió fiel a su estilo de títulos anteriores y nos presentó, hace ya un par de años, la tercera parte de la serie «Warcraft», una de las más emblemáticas de la década de los noventa. Como en sus anteriores entregas disponemos de un buen número de razas a elegir con una campaña individual para cada una de ellas, pero conectadas entre sí. Merece la pena destacar el magnífico argumento que nos introduce en las intrigas del mundo de Azeroth, así como sus cuidados gráficos en 3D, los primeros de toda la serie. Una apuesta segura.

AGE OF MYTHOLOGY

Compañía: Ensemble Studios/Microsoft Distribuidora: Microsoft
Expansiones: «The Titans» Comentado en MM: 95
Puntuación en MM: 92



Infomanía

- Ambientación: Mitológica
- Campañas: 1 Dificultad: Moderada Entorno: 3D
- Estilo: Construye y conquista (tiempo real) Bandos disp.: 3
- Multijugador: Sí



El afamado «Age of Mythology» podría considerarse un juego de estrategia "histórico-mitológico". En él tenemos que controlar a tres razas muy características de la historia humana pero con un pequeño detalle: los dioses a quienes adoran también existen. Así que tendremos que elegir qué dioses vamos a venerar de entre todos los conocidos, lo que repercutirá en las unidades mitológicas que podremos utilizar y en los poderes que tendremos a nuestra disposición. Zeus, Odín, y Ra. ¿Quién se alzará con la victoria final?

BLACK & WHITE

Compañía: Lionhead Studios/EA Games Distribuidora: E. A.
Expansiones: «Creature Isle» Comentado en MM: 74
Puntuación en MM: 100

Aunque se trata de un juego independiente está en la estela del clásico «Populous» –no en vano, ambos son del mismo autor, Peter Molyneux. Su planteamiento original y sorprendente rompió el esquema que la mayoría de los juegos del género adoptaba entonces. Eres un dios recien llegado a una isla y creas un personaje –una criatura– para que te represente de cara a los mortales. La adoración que tus seguidores te profesan te irá haciendo más y más poderoso. Podrás realizar prodigios y extender tu culto. ¡Una pasada!



Infomanía

- Ambientación: Prehistórica fantástica Campañas: Ninguna
- Dificultad: Asequible
- Entorno: 3D Estilo: Juega a ser dios Bandos disponibles: 1
- Multijugador: Sí

Los mundos fantásticos del cine y de la literatura son la fuente más habitual de estos juegos

señor. Ya no se trataba de acabar con el enemigo por el simple hecho de vencerlo, sino que ahora existía una historia compleja e interesante que nos impulsaba, más que cualquier cosa, a saber qué diablos iba a pasar en el siguiente capítulo. Aunque no fue el primero marcó un punto de inflexión dentro del género y para muchos aficionados sigue siendo el mejor.

SE MANTIENE EN FORMA

Desde entonces la estrategia en tiempo real se ha convertido en la forma predominante de este subgénero en juegos como «Homeworld», «Ground Control», «Earth 2150», «Warcraft III» y la serie «Command & Conquer». Por supuesto, los universos más famosos, tanto literarios como cinematográficos, no podían quedar al margen y nos presentaban éxitos de ventas como «Star Trek Armada», «Star Wars: Galactic Battlegrounds», y los recientes juegos de "El Señor de los Anillos". Mención especial merecen el extraordinario «Black & White», en el que puedes jugar a ser un dios cruel o ▸▸

ELIGE TU JUEGO IDEAL

Seguro que entre los juegos que hemos repasado en este reportaje hay más de uno que te llama la atención y que quizá quieras conseguir. Pero antes de ir a la tienda espera un poco. Aunque es posible que ya lo tengas claro no queremos que te precipites. Te recomendamos que eches un vistazo a la siguiente información. Tal vez encuentres algo con lo que no contabas, como el precio o las opciones multijugador, y que no puedes pasar por alto. Para ayudarte a elegir lo que más te interesa te presentamos las características más importantes de los juegos comentados, para que puedas compararlas.

	CIENCIA-FICCIÓN						FANTASÍA					
	STARCRAFT	PERIMETER	WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR	GROUND CONTROL II OPERATION EXODUS	NEXUS: THE JUPITER INCIDENT	HOMEWORLD 2	BLACK & WHITE	AGE OF MYTHOLOGY	LA GUERRA DEL ANILLO	WARCRAFT III REIGN OF CHAOS	ARMIES OF EXIGO	LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
AMBIENTACIÓN	Futurista	Futurista	Futurista	Futurista	Futurista	Futurista	Prehistórica fantástica	Mitológica	Medieval fantástica	Medieval fantástica	Medieval fantástica	Medieval fantástica
IDIOMA	Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (textos y manual), Inglés (voces)	Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (manual), Inglés (textos y voces)	Castellano (textos, y manual) Inglés (voces)	Castellano (textos, y manual) Inglés (voces)	Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (textos y manual), Inglés (voces)	Castellano (textos, voces y manual)	Castellano (textos y manual), Inglés (voces)	Castellano (textos, voces y manual)
PEGI/ADESE	12+	7+	16+	12+	12+	12+	13+	13+	12+	16+	7+	12+
DIFICULTAD	Moderada	Alta	Asequible	Moderada	Moderada	Alta	Moderada	Moderada	Moderada	Moderada	Alta	Asequible
EDITOR	Sí, de escenarios	No	No	Sí, de escenarios	Sí, de naves	Sí	No	Sí, de escenarios	Sí, de mapas	Sí, de escenarios	No	No
PRECIO (Actual)	14,95	49,95	49,95	49,95	44,95	49,95	24,95	29,95	49,95	29,95	49,95	49,95
MODO INDIVIDUAL	Campaña y escaramuza	Campaña y escaramuza	Campaña y escaramuza	Campaña y escaramuza	Campaña	Campaña y escaramuza	Escaramuza	Campaña y escaramuza	Campaña y escaramuza	Campaña y escaramuza	Campaña y escaramuza	Campaña y escaramuza
MISIONES	25	27	11	24	Más de 26	15	Infinitas	32	20	36	27	Más de 25
MULTIJUGADOR	Sí, hasta 8 jugadores	Sí, hasta 4 jugadores	Sí, hasta 8 jugadores	Sí, hasta 8 jugadores	Sí, hasta 8 jugadores	Sí, hasta 6 jugadores	Sí, hasta 8 jugadores	Sí, hasta 12 jugadores	Sí, hasta 8 jugadores	Sí, hasta 12 jugadores	Sí, hasta 4 jugadores	Sí, hasta 8 jugadores
MODOS MULTIJUGADOR	Enfrentamiento	Destruye o captura edificios del rival	Enfrentamiento	Campaña cooperativa, control de zonas de victoria	Todos contra todos, cooperativo	Deathmatch	Enfrentamiento	Supremacía, conquista, deathmatch, relámpago	Exterminio, supervivencia, catapulta, hambruna, control	Enfrentamiento	Destruye o captura edificios del rival	Enfrentamiento
CALIDAD GRÁFICA	Baja	Alta	Muy alta	Muy alta	Muy alta	Alta	Media	Media	Alta	Alta	Alta	Muy alta
ENTORNO	2D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D
BANDOS	3	3	1	2	1	1	1	3	2	4	3	2
TIPOS DE UNIDADES	3	Terrestres y aéreas	Terrestres	Terrestres, aéreas y estáticas	Aéreas	Aéreas	Terrestres	Terrestres	Terrestres y aéreas	Terrestres y aéreas	Terrestres y aéreas	Terrestres y aéreas
OBTENCIÓN DE RECURSOS	Sí	No	Sí	No	No	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí
HÉROES ESPECIALES	Sí	No	Sí	No	No	No	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí
TIEMPO DE APRENDIZAJE	Rápido	Lento	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Rápido	Rápido	Lento	Normal

LAS MEJORES REEDICIONES DE LA ESTRATEGIA FANTÁSTICA

AGE OF MYTHOLOGY GOLD: Desde hace poco Microsoft ha puesto a la venta una edición de «Age of Mythology» que incluye la expansión «The Titans» por 49,99 €. Échale un vistazo a la sección Relanzamientos para saber más.

«C&C GENERALS: DELUXE EDITION»: Hasta ahora, es el último capítulo de la magnífica serie «Command & Conquer» que en esta edición de lujo incluye su expansión Zero Hour. Distribuido por Electronic Arts, está disponible por 49,95 €

SETTLERS III GOLD: Una ingeniosa, más que fantástica, visión de la historia. Virgin Play lo reedita por 5,95 €.

WARCRAFT III BATTLECHEST: Vivendi incluye la expansión «The Frozen Throne» y la Guía oficial por 49,99 €. Pero ojo, algunas tiendas ofrecen precios especiales.

STARCRAFT+BROOD WAR: El eterno «Starcraft», junto con la expansión «Brood War» está aún disponible. Vivendi lanzó al mercado este pack por 14,95 €.



...Y PARA EL FUTURO

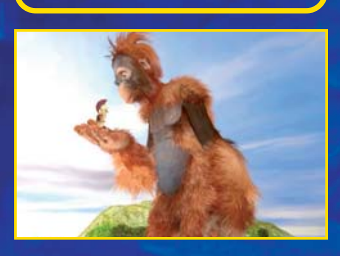
Has visto que hay estupendos juegos de estrategia disponibles con una ambientación de fantasía o de ciencia ficción. ¿Por qué no hablar de aquellos que todavía no están disponibles? A lo largo de este año veremos aparecer un buen puñado de juegos de estrategia y fantasía. Para empezar, la segunda entrega de «Black & White» que tanto llevamos esperando. Pero es que además llegan nuevas entregas de sagas como «Command & Conquer» y "Star Wars", de las que hace mucho tiempo que los aficionados a la estrategia no sabíamos nada. Finalmente, entre los títulos independientes también hay grandes promesas.

BLACK & WHITE 2

- Compañía: Lionhead Studios/EA Games
- Distribuidora: Electronic Arts

La isla de Edén está en guerra y te toca decidir si vas a intervenir en ella o pretendes instaurar la paz. Se espera que la segunda parte del aclamado «Black & White» supere al original en todo, con unos gráficos excepcionales, impresionantes hechizos milagrosos, criaturas que parecen cobrar vida y, en resumen, mucha emoción. Serás dueño y señor de un pequeño universo aunque tendrás que competir con otras deidades.

Infomanía
- Ambientación: Prehistórica fantástica
- Campañas: Ninguna
- Entorno: 3D
- Estilo: Táctica en tiempo real
- Bandos disp.: 1
- Multijugador: Sí
- Lanzamiento: Mediados de 2005



STAR WARS EMPIRE AT WAR

- Compañía: Petroglyph
- Distribuidora: Lucas Arts

Quizá has oído hablar antes de este proyecto con el título provisional de «Rise of the Rebellion». Es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en "Star Wars". Apenas ha comenzado el desarrollo y ya se habla de una jugabilidad idónea tanto para los iniciados como para los más expertos. La expectación que genera es máxima.

Infomanía
- Ambientación: Star Wars
- Campañas: Por determinar
- Entorno: 3D
- Estilo: Construye y conquista
- Bandos: Por determinar
- Multijugador: Sí
- Lanzamiento: Finales de 2005



DRAGONSHARD

- Compañía: Liquid Entertainment
- Distribuidora: Atari

Tras triunfar en el mundillo de los juegos de rol "Dungeons & Dragons" salta a la estrategia en tiempo real con un título muy innovador, con la posibilidad de jugar en dos niveles distintos, en exteriores y en interiores. En exteriores, el programa transcurre como otros juegos de estrategia en tiempo real. En interiores, predomina la exploración de fortalezas y cuevas... Es decir, estrategia y rol, dos géneros que combinan muy bien.

Infomanía
- Ambientación: Fantástica medieval
- Campañas: 3
- Entorno: 3D
- Estilo: Construye y conquista (tiempo real)
- Bandos disp: 3
- Multijugador: Sí
- Lanzamiento: Mediados de 2005



C. & C. RED ALERT X

Infomanía
- Ambientación: Contemporánea fantástica
- Campañas: Por det.
- Entorno: 3D
- Estilo: Construye y conquista
- Bandos disp.: Por determinar
- Multijugador: Sí
- Lanzamiento: Por determinar



- Compañía: EA Games
- Distribuidora: Electronic Arts

Electronic Arts acaba de anunciar la aparición de una nueva entrega de la serie «Red Alert» para «Command & Conquer». Poco se sabe de ella (ni el título definitivo), pero sí que usará el motor gráfico SAGE, el mismo que «Command & Conquer: Generals» y «La Batalla por la Tierra Media»; su calidad gráfica, por tanto, está casi asegurada.

EARTH 2160

Infomanía
- Ambientación: Futurista
- Campañas: 4
- Entorno: 3D
- Estilo: Construye y conquista (tiempo real)
- Bandos: 4
- Multijugador: Sí
- Lanzamiento: Mediados de 2005



- Compañía: Zuxxez
- Distribuidora: Reality Pump

Siguiendo el ejemplo de su anterior título, «Earth 2160» nos traslada a un futuro apocalíptico donde las diversas superpotencias lucharán entre sí por su propia supervivencia. Dispondremos de cuatro bandos donde elegir y cuatro campañas enfocadas en cada uno de ellos y por si esto fuera poco, un modo multijugador para todos los gustos. Gráficos muy detallistas y jugabilidad a tope completan el conjunto.

UFO: AFTERSHOCK

- Compañía: Cenega
- Distribuidora: Altar Interactive

Es la continuación de «UFO: Aftermath» un juego que, aunque presentaba rasgos interesantes, no tuvo la acogida esperada, sobre todo por la limitación de su apartado estratégico y por lo repetitivo de sus misiones. No obstante, Cenega quiere suplir esa falta con esta segunda parte, llena de nuevos enemigos, nuevas tecnologías que investigar y un mejorado sistema táctico. Que lo consigan o no ya es otra cosa, pero las perspectivas son buenas.

Infomanía
- Ambientación: Contemporánea ciencia ficción
- Campañas: Por determinar
- Entorno: 3D
- Estilo: Por turnos
- Bandos : 1
- Multijugador: Sí
- Lanzamiento: Finales de 2005

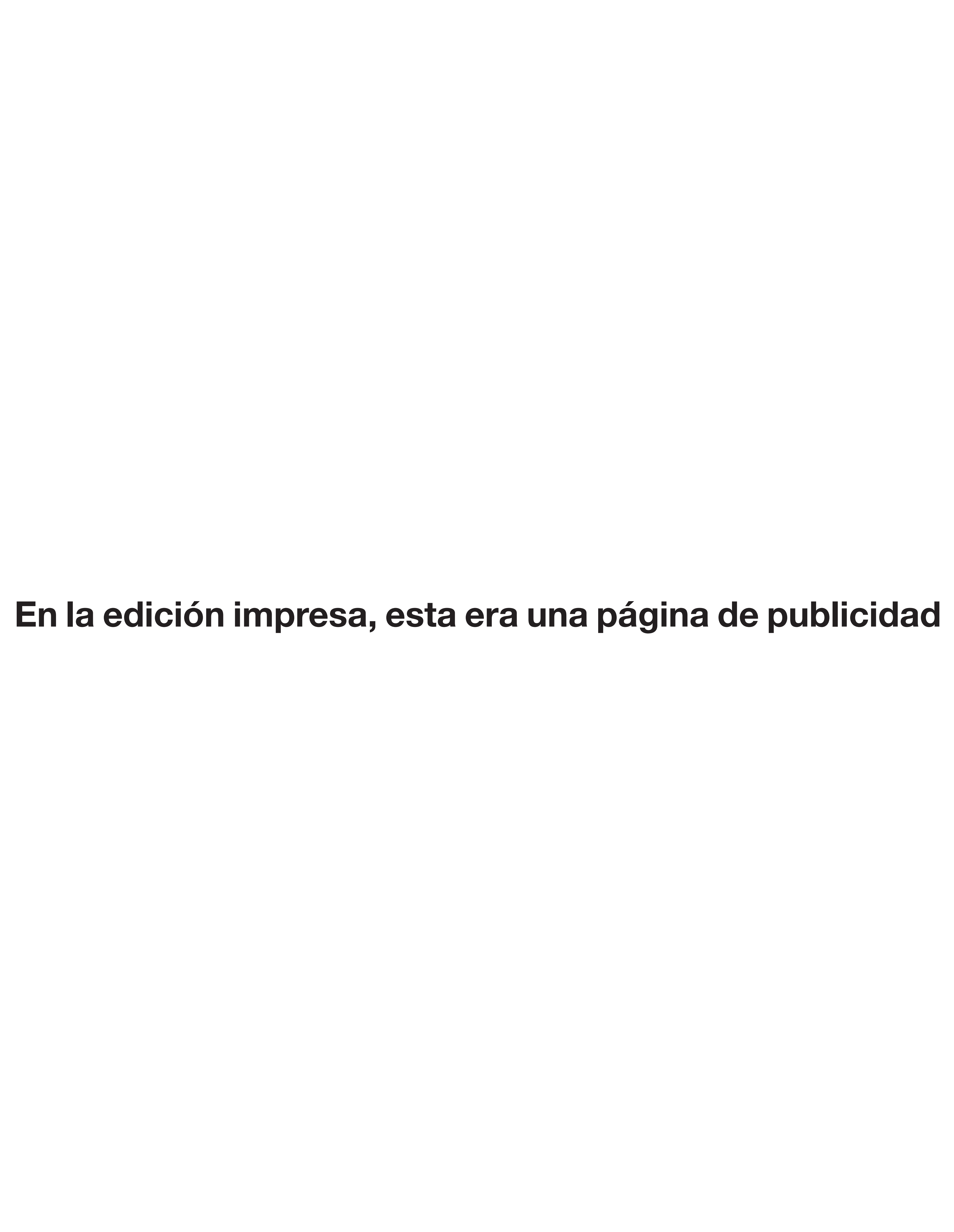


▸▸ bondadoso con tus seguidores. Y «Ground Control II», uno de los grandes actuales.

En fin, y aunque es cierto que en los últimos tiempos este subgénero no tiene mucha originalidad, constantemente vienen apareciendo novedades sorprendentes. Existe tal variedad de ambientaciones fantásticas que cualquier jugador que disfrute con la estrategia encontrará –seguro– un juego a su medida. Y lo que nos depara el futuro es todavía más prometedor. ¿Quién dijo que la realidad siempre supera a la ficción? ■ J.T.A.

NUESTROS FAVORITOS

- LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA: ¿Habrá influido algo el que nos guste la trilogía más que el jamón serrano? De todas formas es un juegazo.
- GROUND CONTROL II: ¡Es el mejor de la estrategia entre los no históricos!
- WARHAMMER 40K. DAWN OF WAR: Con esas unidades que lucen unas armaduras tan chulas, ¿cómo podíamos dejarlo fuera?
- BLACK & WHITE: Pocas cosas pueden compararse a eso de hacer de dios.
- WARCRAFT III: Una jugabilidad tremenda, al estilo de Blizzard.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Y no te pierdas...

MAPA MULTIJUGADOR

» DESCARGAS » «KOHAN II»



Los clásicos nunca mueren. En una página web dedicada «Kohan II», se ha puesto a disposición de todos los aficionados un mapa multijugador basado en un famoso mapa "The Lost Temple" del inolvidable «Stacraft». Y es que no hay nada como rememorar viejos escenarios con juegos nuevos.

Lo encontrarás en: *www.strategyplanet.com/kohan/*

Para compartir



¡No te lo guardes todo!

» COMUNIDAD » INTERNET » «EVIL PLANET»

Para todos aquellos solitarios empedernidos, que quieran compartir sus imperios con el resto del personal, se ha creado este foro. Se trata de que cuelgues tus partidas salvadas de «Evil Planet» para que cualquiera pueda descargarlas y vea tu prodigioso imperio del mal. O al contrario: para que te bajes las partidas que quieras y veas los progresos que hace la peña por ahí.

Lo encontrarás en: *www.evilgeniuschat.com/viewtopic.php?t=2412*

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

Así es un campeón de la Estrategia

» COMUNIDAD » ENTREVISTA

José María Manzanares, "Manza", es uno de los mejores jugadores de «Starcraft» de España. A sus 24 años ya ha logrado clasificarse para los World Cyber Games en dos ocasiones (Seul 2001 y San Francisco 2004). Además ha ganado varios campeonatos, entre los que destacan la Redatón 2003 y el de Team Liquid. En la actualidad regenta un cibercafé en Albacete, "Multiplayer", y aparte de «Starcraft», también le pega a «Quake III», «BF: Vietnam», «Warcraft III» y a la beta de testeo de «World of Warcraft».

Micromanía: ¿Cómo descubriste «Starcraft»?
J.M.M.: Siempre he sido un fanático de Blizzard y de los buenos juegos de estrategia. Recuerdo estar ansioso esperando su lanzamiento aunque, por entonces aún no tenía la suerte de probarlo en multijugador
MM: ¿Recuerdas tu primera partida multijugador?
J.M.M.: Imposible de olvidar, fue tal la curiosidad que nos despertó este juego que decidí llevarme mi PC a casa de un amigo y mediante un cable paralelo creábamos nuestras partidas épicas. Recuerdo que muchas veces era imposible vernos en red y pasábamos la tarde intentándolo.
MM: ¿Cuándo te empezaste a dar cuenta de que eras bueno y podías competir con los mejores?
J.M.M.: Siempre he intentado ser competitivo en todo lo que hago, tanto en los deportes como en los juegos, y «Starcraft» no iba a ser una excepción. Me hice un hueco entre los jugadores más punteros del momento evolucionando así mucho más rápido.
MM: ¿Cómo se llega a participar en un acontecimiento como los World Cyber Games? ¿Qué hay que hacer?
J.M.M.: WCG es un evento internacional en el que cada país quiere ir representado por los mejores jugadores en los diferentes juegos. Para ello la organización española (coordinada por Víctor Martín, al que tengo que mencionar porque sin él la WCG España no sería posible) realiza una serie de campeonatos, primero a nivel regional y más tarde a nivel nacional, donde se enfrentan los jugadores más destacados de cada región. Los ganadores son los afortunados en representar a España en la fase final.
MM: ¿Cómo es la experiencia de un torneo como los WCG?
J.M.M.: Es un orgullo para cualquier persona tener la posibilidad de representar a su país en un evento internacional, pero creo que lo más positivo de la experiencia ha sido la posibilidad de conocer, en persona, a otros jugadores extranjeros con los que antes has compartido tantas y tantas horas jugando por Internet.
MM: ¿Con qué raza prefieres jugar en «Starcraft»?
J.M.M.: La raza de los Zerg es la que mejor se adapta a mi forma de jugar, porque requiere ser rápido, tener mucha producción, utilizar muchos "hotkeys" y controlar bien el mapa. Es una raza que requiere menos microgestión que los Terran o los Protoss, aunque quizá son más vulnerables.
MM: Gracias Manza y ¡mucha suerte!

◄ "Manza" junto a uno de los personajes de su bando favorito en «Starcraft» los fieros Zerg.

Táctica secreta



Los consejos del campeón

No lo hemos podido evitar, y le hemos pedido a José María que nos dé algunos consejillos para jugar a «Starcraft». Aquí los tienes. ¡Úsalos bien eh!

» Conocer bien las tres razas en cada mapa para así saber cómo afrontar las partidas y las debilidades de tu rival.

» Como casi siempre, la mejor defensa es un buen ataque y es importantísimo prever y anticiparse a los movimientos del rival. Si puedes ser el primero en golpear, mejor.

» Debes cuidar tu economía al máximo y tener el mapa continuamente controlado y explorado.

» Buscar desde un principio una eficaz configuración de "hotkeys": Yo aconsejaría utilizar desde 1-5 para control de unidades, del 6-9 para edificios de producción y el 0 para unidades especiales.

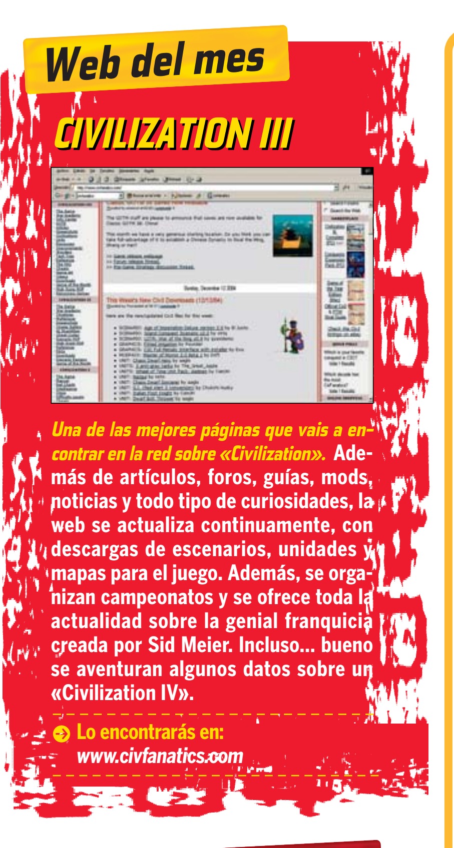
¿Quieres participar?

■ Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

Web del mes



CIVILIZATION III

Una de las mejores páginas que vais a encontrar en la red sobre «Civilization». Además de artículos, foros, guías, mods, noticias y todo tipo de curiosidades, la web se actualiza continuamente, con descargas de escenarios, unidades y mapas para el juego. Además, se organizan campeonatos y se ofrece toda la actualidad sobre la genial franquicia creada por Sid Meier. Incluso... bueno se aventuran algunos datos sobre un «Civilization IV».

➲ Lo encontrarás en: www.civfanatics.com

Misión humanitaria

Demuestra tus dotes de mando

» ACTUALIDAD » JUEGO GRATUITO DEL EJÉRCITO ESPAÑOL



El Ministerio de Defensa ha desarrollado un juego de estrategia. En «Misión de Paz», asumes el mando de fuerzas especiales de los tres ejércitos (tierra, mar y aire) en labores humanitarias dentro de un país sin precisar que está sufriendo una crisis. Las autoridades locales se ven incapaces de mantener la situación bajo control. En el juego, debes mantener los servicios básicos, ofrecer asistencia sanitaria y garantizar la seguridad de los ciudadanos entre otras cosas. El realismo en los equipos empleados y las situaciones a controlar es máximo. Así que si quieres saber cómo se siente un coronel destacado en Afganistán o en la antigua Yugoslavia, no te lo pierdas.

➲ Lo encontrarás en: *http://www.soldados.com/actualidad/juego/index.jsp*

Mucha tela que cortar

» ACTUALIDAD » LAS AVENTURAS DEL 2005

El año 2004 nos ha dejado una buena cosecha de aventuras, con agradables sorpresas como «Scrapland» y «Obscure», o el retorno de series míticas con «Larry: Magna Cum Laude» y «Myst IV». Pero eso no es nada comparado con los grandes juegos que nos esperan en el 2005. ¿Los Repasamos?

Las aventuras del 2005

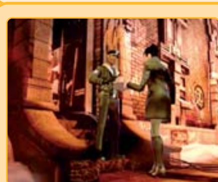
» Dreamfall: The Longest Journey



Los ojos de la comunidad están puestos en la continuación de la aventura que ha logrado más éxito en los últimos años.

➲ Compañía: Funcom
➲ Fecha de lanzamiento: Otoño 2005

» Still Life



El motor de «Syberia 2» aplicado a un "thriller" policíaco que transcurre en dos épocas diferentes. Escalofriante...

➲ Compañía: Micröids.
➲ Fecha de lanzamiento: Durante 2005

» Fahrenheit



Una misteriosa aventura 3D ambientada en un mundo casi vivo... Aunque no falten algunos muertos.

➲ Compañía: Quantic Dream
➲ Fecha de lanzamiento: Durante 2005

» The Moment of Silence



Una visión peculiar del futuro, al estilo "Blade Runner" con una larga historia en la que habrá infinidad de escenarios.

➲ Compañía: House of Tales
➲ Fecha de lanzamiento: Febrero 2005

» A Vampyre Story



Los creadores de «Monkey Island III», «Sam & Max» y «The Dig» vuelven con el mismo estilo que les dio la fama...

➲ Compañía: Autum Moon
➲ Fecha de lanzamiento: 2005

Tampoco te olvides de...

- ➲ *Runaway 2.* La aventura española con más seguidores en el extranjero vuelve rodeada de misterio.
- ➲ *Lost Paradise.* El creador de «Syberia 2» quiere contarnos otra historia mágica que se espera que sea tan apasionante como su anterior proyecto.
- ➲ *Beneath a Steel Sky 2.* La "otra" saga de los autores de «Broken Sword» está dispuesta a dar que hablar.
- ➲ *Retorno a la Isla Misteriosa.* Dicen que es la aventura en primera persona que gustará a los que no les va las aventuras en primera persona.
- ➲ *Cthulhu – Dark Corners of the Earth.* Los creadores de «Simon the Sorcerer» quieren meternos el miedo en el cuerpo con esta aventura de acción.

La radio aventurera

¡Sintoniza la música de 400 aventuras!

¿Te imaginas poder escuchar un canal de radio dedicado únicamente a transmitir los temas musicales de medio millar de aventuras, tanto clásicas como actuales? iPues no lo imagines!: Entra en la web "The Inventory" y pincha en el botón "Tune in". ¡Qué sorpresa!

➲ Lo encontrarás en: www.theinventory.org

Crea tus propias aventuras

¿Mejorar «Syberia 2»? ¡Demuéstralo!



Wintermute Engine es un creador de aventuras con fondos en 2D y personajes en 3D que permite diseñar juegos del estilo de «Syberia 2» o «Sherlock Holmes: El Pendiente de Plata» sin saber programación. Además está traducido al castellano. ¿Te apetece probarlo?

➲ Lo encontrarás en:
http://dead-code.org/download/wme_demo_3d.zip
www.algarinejoven.com/wintermute

Curiosidad

Experto en vaqueros y templarios...



Las tiras cómicas de Steve Ince

El bueno de Steve Ince es todo un personaje. Dibujante y guionista de comics, también ha sido diseñador de la trilogía de «Broken Sword». Curiosamente, su último trabajo en el género ha sido el de editar el guión de la versión inglesa de la aventura española «The Westerner».
Ince publica una divertida tira cómica llamada "Dane & Joe", que satiriza las aventuras y los videojuegos en general. Si tienes sentido del humor, ¡no te la pierdas!

➲ Lo encontrarás en: www.juniper-crescent.com//danejoe/danejoe.htm

Curiosidades



» «Half-Life 2» Edición Galleta
Sabíamos que a muchos les gusta construirse sus propias carátulas personalizadas, pero lo que no imaginábamos es que alguien pudiese fabricar galletas con el símbolo de «Half-Life 2». La receta la tenéis en la web: www.student.itn.liu.se/troja881/cookie No diréis que no es apetecible...



» Los osos Doomy
¿Por qué no repartir un poco de cariño en lugar de tanto plomo? Algún aficionado ha tenido la feliz idea de sustituir la luz de la linterna en «Doom 3» por una imagen proyectada de un "oso amoroso". Igual apuntándoles con ella los imps y los revenant se calman e incluso se dejan domesticar.



» Freeman se conserva joven
¡Qué bien se conserva usted, señor Freeman! Como podéis apreciar en la foto, alguien se ha tomado la molestia de introducir en la segunda parte el modelo original del protagonista de «Half-Life». Ah, por cierto... ¿Sabías que si activas la tercera persona en «Half-Life 2» Gordon Freeman no tiene textura?



» Coincidencia explosiva
Hacer estallar un convoy en «Battlefield 1942» con cargas por control remoto y que alcance una altura tan elevada es poco probable. Pero si además su trayectoria ascendente coincide con la ruta de un avión, entonces ya estamos hablando de un hito que merece una medalla.

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

Tim Sweeney: Sobre la Próxima Generación 3D

» ACTUALIDAD » NOVEDADES EN EL GÉNERO

El fundador de Epic Games y actualmente responsable del desarrollo de «Unreal Engine 3» habló a los medios sobre el desarrollo de juegos:

- El diseño artístico crecerá dramáticamente en la próxima generación. El contenido para «Unreal Engine 3» cuesta entre 3 y 4 veces más de generar debido al gran número de polígonos utilizados.
- Los desarrolladores tendrán que evaluar si la carga gráfica recae sobre el procesador o la tarjeta gráfica, dado que las GPUs cada vez son más versátiles y las CPUs más potentes. Puede que se repartan el trabajo más equitativamente.
- El antialiasing (antidentado) perderá importancia en el futuro, puesto que esta técnica a veces genera anomalías visuales y es costosa en cuanto a rendimiento.
- Hoy en día requiere más trabajo refinar los datos obtenidos de un programa de captura de movimiento que empezar desde cero con un programa de modelado tradicional. El modelado tradicional seguirá predominando.

U.T. Expanded Multiplayer

» MOD » MULTIJUGADOR » «U.T. 2004»

Ya está disponible la adaptación para «Unreal Tournament 2004» de «UXMP», el magnífico modo multijugador exclusivo de «Unreal 2». Su estilo de juego se basa en el trabajo en equipo para obtener el control de artefactos que dan vida a máquinas de guerra, con las que ejercer el dominio sobre el bando contrario. Su peso es de casi 300 MB.

MÁS INFORMACIÓN EN:
http://www.free-monkey.com/main/utxmp.php

«Half-Life 2» Huevos de pascua (II)

» SECRETOS » INFORMACIÓN » «HALF-LIFE 2»



Y este mes concluimos el especial de huevos de pascua ocultos de «Half-Life 2»: **1.** El doctor Kleiner, antes de que el teletransportador se estropee, dice la frase "las condiciones no podrían ser mejores", la misma que en «Half-Life» antes de que el portal dimensional estalle. ¿Un mal presagio? **2.** Al comenzar el juego y salir del tren, si vas por la derecha te toparás con un vortigaunt esclavizado barriendo. **3.** Cuando bajas en ascensor al laboratorio de Eli Vance en uno de los pisos pueden verse vortigaunts cocinando. **4.** El personaje G-Man es casi omnipresente y si te fijas, verás que se adelanta a tus pasos: aparece en los monitores del laboratorio de Kleiner, en la televisión que ve el vortigaunt dentro del contenedor del canal, en la casa roja según comienzas el viaje en la lancha (y en cuatro ocasiones más a lo largo de esa fase). También está dándole instrucciones al coronel que te enseña a usar el lanzacohetes, por unos instantes en el monitor que derriban los rebeldes... Están sugiriendo al jugador que G-Man tiene previsto todo el recorrido de Gordon.

La nueva ACCIÓN TÁCTICA

El año que acaba de comenzar se presenta con una buena dosis de táctica. Las principales series de este género preparan nuevas entregas que repasamos a continuación.

» Rainbow Six 4

Los miembros del nuevo equipo Rainbow van a estar mucho mejor caracterizados que en anteriores entregas. Destacarán los efectos especiales y la variedad.

Compañía: Ubi Soft
Fecha de lanzamiento: Primavera de 2005



» Ghost Recon 2

Mantiene la línea de combate táctico de su antecesor, pero simplifica el manejo del pelotón, alejándose del concepto de simulador puro. ¡Más acción!

Compañía: Ubi Soft
Fecha de lanzamiento: Principios de 2005



» Splinter Cell Chaos Theory

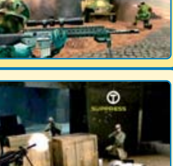
El agente Sam Fisher regresa para resolver como mejor sabe una crisis internacional, con nuevas habilidades, mejores gráficos y un modo cooperativo.

Compañía: Ubi Soft
Fecha de lanzamiento: A lo largo de 2005

» Close Combat: First To Fight

La saga de estrategia ambientada en la 2ª Guerra Mundial se pasa a la acción táctica en el Oriente Medio actual y con un alto nivel de realismo.

Compañía: Destineer/Take2
Fecha de lanzamiento: Primer trimestre de 2005





Doom en el cine

¡Qué película!

Los detalles del argumento de la película de «Doom» eran secretos hasta que hubo filtraciones en Internet y se descubrió que no era, ni por asomo, lo que se esperaba. David Callaham el guionista salía al paso: "Creo sinceramente que mi guión violento podría haber sido el sueño de cualquier seguidor, sin embargo he visto como la película ha sido desviada [...] He hecho lo que he podido, cuando he podido, y respondo por ello". Huy, huy, huy...

Y no te pierdas...

Un regalo de Rockstar Games

DESCARGAS » JUEGOS » «G.T.A.»



***Como ya hizo anteriormente con el clásico de acción* «Grand Theft Auto», Rockstar Games nos regala este año la descarga de su segunda parte. Entrando en *www.rockstargames.com/classics* e introduciendo tus datos puedes bajar a tu disco duro este gran juego y disfrutarlo sin pagar ni un euro... ¡Que todos los homenajes fuesen como este!**

Liberado el editor de mapas de Riddick

UTILIDADES » EDITORES
» «CHRONICLES OF RIDDICK»



***DOS MESES DESPUÉS DEL LANZAMIENTO DEL JUEGO,* Starbreeze Software nos ofrece la herramienta necesaria para diseñar mapas para cualquier título basado en el motor Brush, utilizado en títulos como «Enclave» o el reciente «Chronicles of Riddick». En la misma página están los foros de soporte e intercambio de información (en inglés).**

Lo encontrarás en: www.starbreeze.com

Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

La importancia de llamarse...

COMUNIDAD » CREACIÓN DE PERSONAJES

Cuando creamos un nuevo personaje en un juego de rol online normalmente antes hemos consultado alguna guía y tenemos clara la raza o la profesión que vamos a elegir. Los más previsores se habrán informado además de cómo enfocar el reparto de puntos entre las diferentes habilidades y los más "presumidos" dedicarán un buen rato a la elaboración de su aspecto físico. Pero unos y otros terminarán inevitablemente enfrentándose al terrible dilema de cómo bautizarle y es que lo más probable es que el nombre que tuviésemos en mente ya aparezca registrado en el servidor y no esté disponible.



Ante todo paciencia

Eso no es de extrañar si pensamos en los miles de usuarios que juegan en estos "mundos" y que cada uno tiene derecho a crear varios personajes: Sin embargo, no debemos desesperarnos cuando el quinto nombre elegido siga sin estar disponible. Desde aquí nos atrevemos a darte algunos consejos:

- Evita los nombres con números, tipo "brujita99", "neo412", pues en el fondo todos queremos que nuestro personaje sea "único" y los números no ayudan a que te recuerden.
- Tampoco son muy recomendables los nombres chistosos o burlones, "Quetmato", "tontolaba"... Aunque al principio te parezcan muy graciosos, cuando tengas un nivel alto es fácil que te arrepientas. Cambiar el nombre de personaje no está permitido en todos los juegos.
- Un buen nombre no debe ser demasiado largo para no complicar que se dirijan a ti en el chat del juego. Cuidado "L" en minúsculas y las "i" en mayúsculas que suelen confundirse entre sí.
- Algunos juegos incluyen un generador de nombres aleatorios. Pruébalo. Y, si es posible, tampoco es mala idea usar el nombre de una cuenta de Hotmail. ¿Se te ocurre algún truco más para nombrar a un personaje en un juego de rol? Envíanos tus comentarios al buzón de La Comunidad.

LOS MMORPG QUE VIENEN

Nuevos vídeos, nuevas capturas.. Todas las páginas oficiales incluyen gran cantidad de material gráfico sobre sus títulos que merece la pena no perderse. ¡Deja que te entren por los ojos!

- DARK AND LIGHT: *http://www.darkandlight.net*
- MATRIX ONLINE: *http://thematrixonline.warnerbros.com*
- DARKFALL ONLINE: *http://www.darkfallonline.com*
- MOURNING: *hhttp://www.realmsofkrel.com/*
- GUILD WARS: *http://www.guildwars.com*

Síguele la pista

Una era de esplendor

Los aficionados a los juegos de este género estamos de suerte. Además de los grandes títulos que ya se han publicado en los últimos meses, la oferta no cesa y todavía encontramos propuestas interesantes en su fase beta. Es el caso de las versiones europeas de dos de los "grandes": «City of Heroes» y «World of Warcraft», que incluirá contenidos que todavía no han sido añadidos a las versiones finales de USA y Corea, y de juegos tan esperados como «Guild Wars» y «Dark and Light».
Pero también títulos más antiguos, han aprovechado el comienzo del nuevo año para introducir contenidos interesantes. Dentro de las actualizaciones gratuitas destacan la de «Lineage II» (Age of Splendor), que incluye entre sus muchas novedades la posibilidad de desplazarse bajo el agua o en una montura alucinante. El segundo capítulo de «Saga of Ryzom», «Open Conflict» viene con nuevos objetos únicos y sobre todo interesantes cambios en el sistema de combate entre personajes (PvP). En «Prisonserver» se baraja la posibilidad de aumentar el número de niveles y entre otros añadidos habrá, por fin, un mapa dentro del juego. ¡Qué bien pinta 2005!



¿Sabías que...

ya puedes divorciarte en Ragnarok Online? Para ello, por supuesto, tendrás que haberte casado antes. Pero además, para disolver un matrimonio ambos cónyuges deberán hacer un fuerte desembolso económico. Así que ya sabes, piénsatelo dos veces antes de dar el sí y otras tres antes de pedir el divorcio...

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

Live for Speed

COMUNIDAD » JUEGO DE VELOCIDAD ONLINE

Sabíamos que «Live for Speed», el extraordinario juego de velocidad online, arrasaría entre los fanáticos del acelerador. Por eso, no nos extraña que esté en marcha y rugiendo como un V12 la comunidad española del juego. Además de ser un magnífico lugar de encuentro para los aficionados con su foro de opinión, organizan competiciones cada lunes noche en servidores oficiales dedicados, para que la conexión sea de lujo y las carreras transcurran sin "lag", algo esencial en un juego de velocidad. Por supuesto, en la página cobra especial protagonismo las respectivas clasificaciones de pilotos y escuderías, sin olvidar la tabla de récords de tiempo por vuelta, algunos incluso están entre los mejores registros del mundo. Las noticias sobre el calendario de eventos y competiciones están al día. Sin duda, lo mejor de la página es su carácter participativo. Tienen cabida todas las escuderías o pilotos solitarios que quieran apuntarse para batir registros de participación de la ya inmensa comunidad «Live for Speed». También es destacable la sección de descargas, con "skins" personalizados de los coches, parches con modificaciones, así como repeticiones y fotos de sucesos curisosos.



LO ENCONTRARÁS EN: *www.lfs-spain.net*

Y no te pierdas...

SACANDO PETRÓLEO

¿Buscas mods, parches o información de tu juego de velocidad favorito? **Pues entonces visita esta completa página web, con multitud de recursos de títulos como «Flat-Out», «Trackmania», «Colin McRae 05» y «Toca Race Driver 2».**

Lo encontrarás en: *www.rfactor.net*

A Rebufo

Proyecto «R-Factor»



«R-Factor» es el proyecto de un juego de velocidad centrado en carreras online. Está siendo desarrollado por Images Space Incorporated, con la sana intención de hacerle la competencia a «Live for Speed». Nosotros ya lo hemos probado y la verdad es que es una auténtica pasada en gráficos, sensación de velocidad, realismo en el pilotaje del coche y fluidez de la conexión multijugador online. «R-Factor» es un juego orientado claramente a la competición dentro de un mismo circuito. Los adelantamientos y las persecuciones van a ser la salsa de este juego. A medida que vaya progresando su desarrollo y conociéndose más detalles le dedicaremos su merecido espacio en esta sección. Por ahora, te recomendamos que pruebes la demo que ya está disponible.

Lo encontrarás en: *http://www.rfactor.net/*

Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

¿Vampire Bloodlines en castellano?

COMUNIDAD/OPINIÓN » TRADUCCIONES

Muchos nos preguntáis por traducciones de juegos de rol que, por diversas razones, llegan a España sin localizar. Afortunadamente, existen grupos de esforzados fans que además de encantarles los videojuegos, ayudan a los que no saben inglés a poder disfrutar de ellos. En la web que te vamos a indicar existen traducciones al castellano de juegos como «Planescape Torment», aunque lo mejor es una traducción no oficial de «Vampire Bloodlines». Desconocemos si dicha traducción está respaldada por Activision, pero los chicos de Clan Dlan aseguran que hay ya un 20% del trabajo total completado. Esta es una estupenda noticia sin duda para todos aquellos que quieran disfrutar de este juego y no dominen el idioma de Shakespeare, aunque como todavía habrá que esperar un poquito a que lo terminen, podéis probar mientras tanto las traducciones no oficiales de otros juegos.



MÁS INFORMACIÓN: *http://www.clandlan.net/*

¡Juega con él!

«Eye Of The Beholder» para «Neverwinter Nights»



Cuando se cumple el 15º aniversario de la primera entrega de la mítica saga «Eye of the Beholder», un fan de la serie ha creado una versión del juego. Bueno sólo es un módulo de «Neverwinter Nights». El módulo intenta ser lo más fiel posible al original y está realizado con mucho cariño y gran calidad, como podréis comprobar. Seguro que además de disfrutar con él al jugarlo, soltáis alguna que otra lagrimita.

Lo encontrarás en: *http://nwvault.ign.com/Files/modules/data/1039724930296.shtml*

Y no te pierdas...

Ponte la armadura de DARTH VADER en «CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA»

¿Cansado del "look" galáctico de tu personaje en «Caballeros de la Antigua República»? ¿Te gustaría vestirte como el villano de las películas de "Star Wars"? Nada mejor que descargar este mod que añadirá la armadura del mismísimo Darth Vader a tu vestuario. Sigue las instrucciones de instalación de la página y podrás conseguir la armadura en Endar. ¡Juntos conquistaréis la galaxia!

Lo encontrarás en: *http://www.pcgamemods.com/5551*

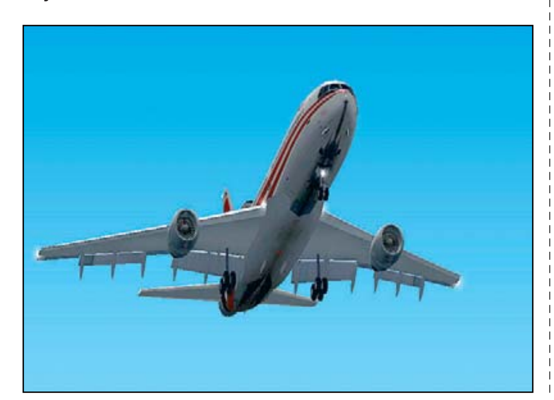
Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

«X-plane 8» sale del hangar

ACTUALIDAD » NUEVA ENTREGA DE «X-PLANE»

Durante el mes de abril, Friendware tiene previsto lanzar la octava entrega de la serie «X-plane» que en la actualidad ha tomado ventaja a sus competidores y es ya la más realista de la simulación de vuelo civil en PC.



Estratosférico

Para cualquier jugador que conozca la serie «X-plane» no hace falta decir que cada nueva entrega añade más y más realismo a la anterior, introduciendo una gran colección de novedades, aviones y escenarios. Pero a pesar de haber crecido enormemente, desde la última entrega, venía necesitando cierta renovación. Al parecer, en esta ocasión asistimos a uno de los saltos más atrevidos de «X-plane».

Al descender, sigue elevándose.

La serie, incontestable en cuanto a realismo, era más que mejorable en el apartado audiovisual. Para corregirlo, esta versión cuenta con un nuevo motor gráfico que permite escenarios más detallados y amplios. Lo cierto es que se espera que «X-Plane 8» se deshaga del lastre que suponía ser considerado un juego poco espectacular. Por supuesto, los valores que ya atesoraba, como sus cuantiosas posibilidades de personalización y las opciones sobre el control de todos los parámetros del vuelo se van, cuando menos a mantener con el mismo nivel.

LO ENCONTRARÁS EN: *www.x-plane.com*

Repostaje en vuelo

Carrera tecnológica

Parece que vamos a tener que seguir hablando de «Pacific Fighters». Y es que, tanto los chicos de Maddox Games como los numerosos creadores independientes parecen competir entre si, ofreciendo con frecuentes añadidos. Si el mes pasado os hablábamos de la actualización 3.01, éste debemos mencionar dos nuevas: la 3.03 y la 3.04. Esta vez, la última actualización incorpora unas cuantas novedades que amplian la jugabiliad de «Pacific Fighters» de cara al entrenamiento. Consisten en blanco especial para una práctica de bombardeo, una prueba para aeródromos y una referencia visual para perfeccionar los aterrizajes.

Encontrarás más información en: *www.pacific-fighters.com*



La Prórroga

Cámara y acción



Seguro que los amantes del pase largo al hueco les gustaría modificar el encuadre de las cámaras de «FIFA 2005» para darle mayor amplitud a la zona visible del terreno de juego. Para ello, nada más fácil que instalar el programa «Camera2005», que modifica la posición de las cámaras grúa, televisión y líneas de fondo. Cuando es necesario, aleja el "zoom" y sube la posición de la cámara para generar una perspectiva más amplia del campo, lo que permite ver todo el rectángulo de juego de banda a banda y la mitad del campo en la horizontal. Gracias a esta perspectiva más abierta está chupado realizar pases largos o cambios de juego.

Lo encontrarás en: *http://www.socceraccess.net/Fifa_2005/Patches/*

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es la que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

Pro Evolution Soccer 4

DESCARGAS » UTILIDAD PARA JUGAR ONLINE

Ya está que arde la comunidad de «Pro Evolution Soccer 4» y nosotros vamos a echar más madera diciéndote dónde encontrar los recursos, parches y mods más curisos. Para ir abrirendo boca, ¿qué os parece un programa que recrea un servidor online de partidas multijugador? Como sabéis, la única opción multijugador online el juego es mediante IP directa. Es decir, debemos tener ya a un colega dispuesto para jugar en ese momento y con los datos de su IP si queremos que él haga de anfitrión o pasarle los números de la nuestra si vamos nosotros a hospedar el partido.

Pues bien, todo este embrollo se acabó con la utilidad «Pro Evolution Soccer 4 Online», un programa que recrea un servidor con diferentes salas, entre ellas una Europea. La ventana central es un chat para conversar con otros jugadores, que aparecen en otra ventana vertical listados por países –basta con usar el prefijo ESP en el "nick"– Enviar un mensaje a uno de ellos para intercambiar las direcciones IP y poder jugar es lo más fácil.

Pero lo más alucinante de esta aplicación es que, sin ser un servidor dedicado real, permite lanzar los partidos online sin tener que introducir las direcciones IP, gracias a la opción de reto. Así, simplemente aceptando un reto o lanzándolo a otro jugador, se iniciará «Pro Evo. Soccer 4».

LO ENCONTRARÁS EN: *http://pes4online.acsv.net/ http://pespc-files.soccergaming.com/*

Lo que dice el respetable

PC Fútbol 2005 Online

A pesar de sus numerosos fallos, en parte corregidos con los múltiples parches ya publicados, es tanta la pasión que levanta «PC Fútbol 2005» que ya hay organizada una comunidad para jugar una liga multijugador online. Se llama SuperLiga PC Futbol 2005 y la propia Gaelco se ha involucrado en ella creando un canal dedicado en el modo online.

Lo encontrarás en: *www.sliga-pcf2005.tk http://usuarios.lycos.es/sligapcf2005/principal.htm*

Zona Micromanía

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.



Juego del mes

IMPERIVM III



Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección Review de este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es
Este mes hemos elegido «Imperivm III», el mejor de la serie, que amplia a ocho las naciones que podemos escoger.
El mes pasado elegimos «Vampire: Bloodlines» pero vosotros, por un pequeño margen, le habéis dado más votos a «Pirates!»

¿Quieres unirte al equipo de Micromanía?

Si los juegos son tu pasión y crees que podrías escribir sobre ellos, ponte manos a la obra. Puedes formar parte del equipo de colaboradores de Micromanía. Fíjate en nuestra sección de Review para hacer un comentario del juego que prefieras. Sólo tienes que tener en cuenta que sea un juego actual. Envíanos tu trabajo al buzón, junto con tus datos personales:

lacomunidad@micromania.es

Estaremos encantados de leerlo.

Contactos

EL PRIMER CLAN DE «DOOM3» español ya esta en marcha. Somos un pequeño grupo de 3 jóvenes de Baleares y hemos creado el Clan BK de «DOOM3» en *www.balearik-killers.net*. ¡¿A qué estáis esperando para entrar?!

HEMOS CREADO UN FORO donde se puede hablar de juegos de PC, rol, cómics, de libros, de películas y ocio en general. Todos los interesados podéis participar. La web es www.rroleros. foro.st. ¡Os esperamos!

CLAN MAHOU ANTI-CHEATERS. Somos un clan dedicado a los juegos del estilo de «M.O.H.» y «Call Of Duty». En nuestro clan, hemos creado la Liga Española Anticheatos, en un intento de aportar soluciones, parches y anticheats: *www.ligacontrachetos.tk*. Desde Clan Mahou *www.clanmahou.com* os invitamos a participar.

NUESTRO CLAN A.N.P. ha conseguido tener el primer servidor español de «Pacific Assault». Queríamos darnos a conocer para que los jugadores españoles puedan jugar con nosotros. La página web es: www.anpweb.net y la dirección IP del servidor es: 82.194.78.132:13203

PARA LOS FANS DE LA ACCIÓN, sumaos a la que será una gran comunidad, sobre el prometedor «S.T.A.L.K.E.R.» que está en desarrollo. www.stalker.es.kz

El espontáneo



"¿Duelos a espada? Sin problema. ¿Batallas navales? Vale. ¿Motines a bordo? Están dominados. Lo que llevo fatal en «Pirates!» es lo de bailar con las damas"

Berta (Toledo)

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

¿Te ha tocado?

Estos son todos los ganadores del concurso publicado en el número 119 de Micromanía.

CONCURSO MANAGER DE LIGA PROFESIONAL
JUEGO MANAGER DE LIGA PRO'05 (PC)

Fco. José Ramos Izquierdo	Alicante
Javier Del Viejo Rodas	Badajoz
Xavier Papiol Martínez	Barcelona
Carlos Mateos Moreno	Barcelona
Jesús Sierra Bolaños	Cáceres
Fco. Javier Villalba López	Cádiz
Begoña Carrera Pérez	Cantabria
Lorenzo Aguilar Yabernero	Córdoba
Félix Burgos Tello	Guadalajara
Iñaki Carrascoso Sanz	Guipúzcoa
Isabel Sosa Redco	La Coruña
Miguel Angel Castro Castro	Lugo
David Del Olmo Suárez	Madrid
Miguel Plaza Miralles	Madrid
Adrián Rodríguez Alonso	Madrid
Jesús Emmanuel Morera Navarr	Madrid
Andrés Moreno Patrocinio	Murcia
Miguel Mercader Milt	Murcia
David Hernández Megías	Murcia
Angel Rodríguez Candelario	Navarra

MICROENCUESTA ¿Aceptas el Steam?

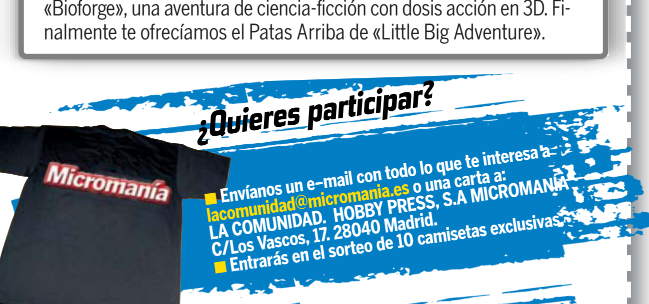
Era de esperar que Valve diese la campanada con «Half-Life 2». Pero al final, –y a pesar de la calidad del juego– entre la comunidad de aficionados se han escuchado más voces en torno a la discusión sobre el sistema antipiratería, basado en Steam. Este sistema, como sabéis, requiere una conexión a Internet y seguir un proceso de activación bastante tedioso. Por lo tanto, este mes planteamos la siguiente cuestión: ¿Crees que el sistema Steam es un método anti-piratería aceptable para el jugador?

1. **De ninguna manera porque supone demasiadas molestias.**
2. **No es aceptable porque si no tienes Internet no puedes jugar.**
3. **Sí. Es eficaz y además permite adquirir el juego por Internet.**

Hace 10 años

Nuevos clásicos

Llegamos al número 3 de la tercera época de Micromanía. ¿Qué te parece la imagen de portada? Una escena macabra, ¿verdad? Pertenece a una de las aventuras más terroríficas que ha visto el género: «The 11th Hour», que te presentábamos en la revista junto a otros proyectos de Trilobyte. Aún no hemos olvidado sus impactantes secuencias de vídeo con actores reales.
Acorde con la actualidad de entonces os presentábamos también un reportaje con los juegos que estaba desarrollando Interplay, además de los avances de Division, una compañía especializada en el desarrollo de aplicaciones para aquello que llamábamos Realidad Virtual.
Nuestro Megajuego era el sensacional «Descent» –también de Interplay– un juego de acción alucinante con cuya nave teníamos absoluta libertad de movimiento en las tres dimensiones. Otro análisis inolvidable, el de «Rise of the Triad», ¡qué partidas! En preview destacaba «Bioforge», una aventura de ciencia-ficción con dosis acción en 3D. Finalmente te ofrecíamos el Patas Arriba de «Little Big Adventure».



¿Quieres participar?

Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a: lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Lenguas de trapo

TODO PROGRAMADOR SUEÑA con tener varios meses para pulir su creación y adaptarla a la visión original que tuvo de ella. Eso es exactamente la oportunidad que nos ha brindado THQ".
Colin Bell, acerca de «Juiced»

NUNCA CREÍ ESO DE QUE LOS VIDEOJUEGOS serían el entretenimiento del siglo XXI, por encima de los libros y el cine, pero después de jugar a «Half-Life 2» [...] empiezo a pensar que es posible".
Adrian Chmielarz, co-fundador de People Can Fly («Painkiller»)

NO HAY UN PERSONAJE FEMENINO EN EL JUEGO, pero recibimos una petición desde Alemania para que se pudiera... experimentar con la identidad sexual del personaje".
Peter Molyneux («Black & White»)

«DRIVER 3» VERÁ LA LUZ EN PC en marzo para convertirse en el mejor título de su género".
Martin Edmonson (jefe del proyecto)

HEMOS NECESITADO SUBIR EL LISTÓN VISUAL en los juegos online persistentes para «The Matrix Online». Los fans de "Matrix" no iban a conformarse con el clásico "doy un espadazo, recibo un espadazo".
Toby Ragaini, de Monolith Productions

COMO NO PODEMOS PROYECTAR SANGRE, agua, polvo o hierba sobre un jugador real –aunque nos encantaría– haremos lo posible para hacerle creer que está sucediendo".
Mike Neumann, guionista de «Brothers In Arms»

ESTAMOS CONVENCIDOS DE QUE LICENCIAR MOTORES de juego ya existentes nos permite concentrarnos en ofrecer la mejor experiencia de juego posible sin emplear años de trabajo en desarrollar una herramienta gráfica. Sabemos que «The Bard's Tale» destacará entre el resto de juegos de rol porque es el único que hace que la gente se ría".
Brian Fargo, productor de «The Bard's Tale»

TRAS UNA DURA SEMANA DE DEPRAVACIÓN Y VIDA HEDONISTA, pensé que había llegado del momento de recomponerme y hacer algo más interesante con mi tiempo. Convencí a todos de que lo mejor era dedicarme a desarrollar módulos gratuitos".
Rob Bartel, diseñador de «Witch's Wake» para «Neverwinter Nights»

CON «VAMPIRE: BLOODLINES» HEMOS INTENTADO hacer evolucionar a los juegos de rol. [...] Queríamos ver qué podíamos hacer con un motor como el de «Half-Life 2» de Valve".
Leonard Boyarsky, cofundador de Troika Games

Hobby Consolas

¡Primer análisis de «Metal Gear 3»!

El número 161 de Hobby Consolas te presenta en primicia el primer análisis de la aventura más esperada de PS2: «Metal Gear Solid: Snake Eater». Además, los adelantos de juegazos de la talla de «Gran Turismo 4», «Resident Evil 4» o «Devil May Cry 3», entre otros.

» El rol pega fuerte: un completo reportaje con los mejores RPG del año. La fantasía se impondrá con «Final Fantasy XII», «Kingdom Hearts II», «The Legend of Zelda» o «Jade Empire».

» Japón juega a las nuevas portátiles: No te pierdas este primer contacto con los mejores juegos de PSP y Nintendo DS. Todo en Hobby Consolas 161, ya a la venta.



Nintendo Acción

Hazte invencible con la guía de «Los Increíbles»

Consigue con este número de Nintendo Acción un montón de regalos:Un Pokémon Nox (un tazo supermoderno) y un póster doble con Los Increíbles y el segundo mapa de Kanto. Y además:

» Elige los mejores de 2004. Decidiréis qué juegos se merecen los premios de los mejores del año. Participa y gana alguno de los premios…

» Ya han jugado con DS. Y nos cuentan cómo son «Mario DS», «Metroid Prime» y «Pictochat», los primeros juegos, en un reportaje alucinante.

» Guías a tutiplen para «Los Increíbles», «Metroid Prime 2 Echoes», las mazmorras de «Minish Cap». Y los últimos consejos de los «Pikmin».



Play2Manía

Alucina con el nuevo «Devil May Cry»

Los chicos de Play2Mania ya han jugado a fondo «Devil May Cry 3» y te han preparado el más completo reportaje con todas las claves y también sus primeras impresiones.

» Primer contacto con PSP. Ya tienen una y, tras "exprimirla" a tope, te ofrecen un exhaustivo reportaje con todo lo que dará de si la nueva portátil de Sony.

» Elige a los mejores de 2004: Vota para elegir a los mejores juegos del pasado año 2004 y participa en el sorteo de una PS2.

» Y, de regalo, un suplemento con más de 5.000 trucos y una guía de «Ratchet & Clank 3».



Computer Hoy Juegos

¡¡El destino del Anillo en tus manos!!

Computer Hoy Juegos centra este mes su atención en «El Señor de los Anillos. La Batalla por la Tierra Media». Sabrás si tu PC está preparado para ponerlo en marcha.

» Además, análisis exhaustivos de «Pro Evolution Soccer 4», «The Chronicles of Riddick», «Roller Coaster Tycoon» y todas las novedades del mercado, en 24 PC distintos.

» Continúa su práctico de «Los Sims 2» y además te muestran las novedades de hardware más increíbles.

» Y de regalo, el juego «Beach Life», un divertido simulador.



Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

Doom 3
Guardián duro de roer

Estoy saliendo del infierno y me encuentro con el guardián, pero no puedo matarlo y no entiendo bien lo que ponéis en vuestra guía para poder acabar con él. ■ *Gustavo Vicente Gómez*



Lo que sucede es que de ningún modo vas a poder acabar con el guardián disparándole directamente, sino que tienes que destruir a los entes voladores que le rodean (los otros guardianes). Una vez que hayas destruido a varios de ellos, el guardián abrirá un campo de fuerza. Dispara a ese punto (la luz azul) con todo lo que tengas a mano y acabarás con él.

Max Payne 2
¿Final alternativo?

Un amigo mío dice que este juego tiene un final alternativo. ¿Cómo puede verse? ¿Podéis desvelarlo? ¿Habrá una tercera parte de la serie? ■ *Xavier Marín*

No te ha mentido tu amigo: sí que existe dicho final alternativo, si bien conseguir verlo es difícil: debes superar todas las misiones en dificultad "a contrarreloj". Mejor descúbrelo por ti mismo, pero si no puedes resistirte a leerlo, lo que sucede es que... Mona sobrevive. Todo apunta a que habrá una tercera parte...

AVENTURA

Silent Hill 4
El monstruo inmortal

He avanzado mucho en el juego y me encuentro con un monstruo gigante acompañado de un hombre. Y parecen inmortales. ¿Cómo podré superar a estos dos enemigos? ■ *Leviathan*

Debes golpear al gigante con el cordón umbilical. Al rato, aparecerán ocho lanzas que deberás



clavarle al monstruo, para que el hombre se vuelva vulnerable y puedas acabar con él con las armas de que dispongas.

Obscure
Sustos inesperados

He adquirido el juego «Obscure» y la verdad, parece que promete, pero cuando estoy en el epílogo a veces salta y se quita el juego, lo vuelvo a poner y salta en otro lugar. ¿Sabéis si hay algún parche para solucionar el problema? ■ *Víctor J García*

Antes de nada asegúrate de instalar la última versión del controlador de tu tarjeta gráfica, y de DirectX. Después, instala el parche disponible en la web oficial (mira el tablón de anuncios): ***http://es.obscure-game.com/es_index.htm***

¿La guerra de las tarjetas...?



HALF-LIFE 2
¿Peor en nVidia?

Corre el rumor de que Valve empeoró a propósito el rendimiento de «Half-Life 2» en tarjetas nVidia. ¿Es cierto? ¿Habéis percibido diferencia entre unas tarjetas y otras? Me parece el colmo que ATI y nVidia lleven su "guerra" hasta este terreno :-(■ *Orca*

Objetivamente, «Half-Life 2» funciona igual de bien en tarjetas de última generación de ambas compañías, pero sí es cierto que la línea de programación toma como base las tarjetas de ATI, en detrimento de las de nVidia. Se podría haber exprimido más su rendimiento... al revés de lo que sucedió con «Doom 3», que beneficiaba a nVidia.

DEPORTIVOS

NBA Live 2005
¿Mates con teclado?

¿Cómo puedo hacer mates con "alley-ops" y otros lanzamientos de balón en los concursos de mates de «NBA Live 2005» con el teclado? ■ *Pedro R. Marcos*

Es complicado, pues el nuevo motor de movimientos "Freestyle Air" del juego ha sido concebido para controlarlo con un gamepad con palancas analógicas. Pero no es imposible: accede al menú de configuración de controles de mando y selecciona "teclado", al cambiar entre las opciones de ataque/defensa, jugadas rápidas y mates/triples, puedes ver las correspondencias entre teclas y acciones. Para simular las palancas analógicas, mantén pulsado el botón de finta/giro y usa al tiempo los botones de movimiento.

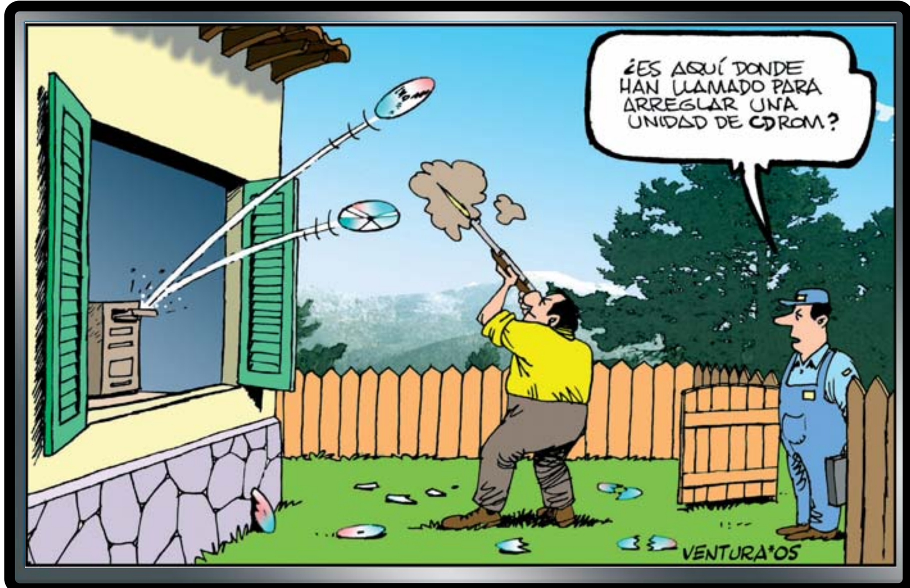
Top Spin
Jugar online

Aunque conecto bien con el servidor de partidas online de Gamespy Arcade, casi nunca logro establecer una buena conexión con otros jugadores, tanto como huésped, como si creo la partida para ser el anfitrión. Ya tengo configurado el cortafuegos para abrir el acceso a este programa. ■ *Carlos Pérez*



Instala el parche que arregla específicamente los problemas de las partidas multijugador online, que puedes descargar de ***http://games.softpedia.com/get/Patch/Top-Spin-Retail-Patch.shtml***

Humor Por Ventura y Nieto



ESTRATEGIA

Ground Control 2
No puedo pasar

¿Por qué mis unidades dan un rodeo increíble cuando les digo que atraviesen un bosque? Es un rollo... ¡Socorro! ■ *Miguel*



Mucho nos tememos que lo que pasa es que sólo la infantería puede atravesar los bosques y lo debes de estar intentando con carros de combate o vehículos, y los pobres, obedeciendo su sistema de rutas, pues hacen lo que pueden por complacerte. Pero milagros no pueden, claro...

Railroad Tycoon 3
Trenes que no rulan

Me encanta vuestra revista y la leo siempre. Mi problema es que compro siempre las locomotoras más caras de las disponibles, pero estoy en un escenario donde casi se paran cuando tienen que subir cuestas... ¿Alguna solución? ■ *Andy*

Las locomotoras más caras no son necesariamente las mejores ni las más potentes; no, al menos, para todo. Fíjate en los datos de cada locomotora, su velocidad punta, su aceleración, su potencia en pendiente, y verás que la cosa varía. Hay algunas locomotoras muy lentas, pero muy potentes, ideales para cubrir tramos montañosos. Sin embargo, en trayectos llanos, siempre son mejores las que alcanzan una mayor velocidad punta. En resumen: no te guíes sólo por el precio, compra aquellas que se adapten a lo que necesitas.

MUNDOS PERSISTENTES

Everquest 2
¿Dónde estáis, españoles?

Me he comprado el «EverQuest 2», me parece un juego alucinante y divertido, sin embargo no encuentro ningún español en el servidor donde estoy. ¿Es que no juegan los españoles, o hay algún servidor donde se esconden? A ver si podéis solucionarme esta duda. ■ *Julio*



Hay mucha gente de habla hispana jugando y también muchos españoles. Justo antes de la salida del juego, hubo varias votaciones entre las comunidades hispanas sobre qué servidor elegir y la mayoría, una vez desechados los servers francés y alemán, se inclinaron por jugar en "Crushbone", aunque nos consta que también hay muchos españoles jugando en "Steamfont".

ROL

Neverwinter Nights
Buscando los minerales



En «Neverwinter Nights», se me resiste el ritual de color que está junto a los golems. He matado a los tres, pero no puedo resolver el acertijo porque no sé exactamente dónde están las piedras que necesito, sólo tengo una de cada, y además, no entiendo qué colores tengo que pulsar. ■ *Antonio Parejo*

Tienes que recoger las tres gemas del estanque del remolino. Divide las gemas en el inventario para que te queden tres de cada color: púrpura, naranja y verde. Después, para resolver el acertijo, tienes que presionar en los estanques de colores la combinación de colores correcta según las gemas que hayas colocado en cada estanque de colores secundarios. Por ejemplo, selecciona los colores rojo y azul para el color púrpura, y coloca las tres gemas púrpuras en los estanques correspondientes. Repite luego el mismo proceso con los otros dos colores.

SIMULACIÓN

Pacific Fighters
El gancho

He comenzado a jugar con «Pacific Fighters» y encuentro que es genial, pero tengo algunos problemas para identificar qué teclas activan algunas funciones, puesto que el manual del juego es muy escueto y no lo dice. Por ejemplo, ¿cómo activo la vista elevada de la cabina? ■ *Alex Moreno*

Al igual que en la serie «IL-2», en «Pacific Fighters» algunas funciones no tienen asignada ninguna tecla. Lo que has de hacer es ir al menú "Hardware Setup/Controls" y asignar una tecla o combinación de teclas para aquellas acciones que quieras realizar manualmente, y que están sin tecla asignada. Te recomendamos que seas ordenado y metódico al hacerlo, no vaya a ser que luego te líes. Algunas de ellas, como las de la gestión del motor y la mezcla de combustible quizá puedes obviarlas si no eres demasiado celoso con el rigor.





¿Con gamepad?

FIFA 2005
Entrenamientos

¿Cómo puedo jugar con el gamepad en los entrenamientos? Sé que lo tengo bien configurado y en los partidos sí me deja seleccionarlo y puedo usarlo sin problemas, pero curiosamente, el modo de entrenamiento no me da acceso al menú de elección de mandos de control. ■ *Diego Sánchez*

Tienes que realizar toda la navegación por los menús que dan acceso al campo de entrenamiento sin utilizar en ningún momento el ratón, haciendo uso exclusivamente del gamepad con las teclas de dirección y el botón de disparar a puerta como activador de las diferentes opciones a elegir.



VELOCIDAD

Colin McRae 5
Dichosa lluvia

Cada vez que inicio un rallie en una partida multijugador online con la opción de "climatología aleatoria" activada, si entro en una carrera en la que llueve, se mantiene este mal tiempo en todas las partidas hasta que me desconecto. ¿Existe alguna solución para este problema? ■ *Carlos Andrés Sánchez*



Lo mejor será que instales el último parche que actualiza el programa a la versión 1.1. Lo encontrarás en la siguiente página: ***http://es.codemasters.com/downloads/? downloadid=16674***

Need For Speed Underground 2
Partidas guardadas

Tengo que volver a instalar el sistema operativo de mi ordenador y como no quiero perder las partidas salvadas de mi juego favorito, me gustaría saber en qué directorio las guarda el programa para poder hacer una copia de seguridad y poder trasladarlas luego a la nueva instalación. ■ *Angel Benito*

Primero, debes activar la opción de "mostrar todos los archivos y carpetas ocultos" que se encuentra en el explorador de Windows, opción "herramientas", "opciones de carpeta", pestaña "ver". En Windows XP, la ruta de acceso a la carpeta donde se guardan las partidas es: C:\Documents and Settings\TuID\Configuración local\Datos de programa\NFS Underground 2, donde "TuID" se refiere al nombre de tu equipo o usuario.

Rugen motores...

Need For Speed Underground 2
Control y sonido

Al configurar mi volante Logitech MOMO en el panel de controles, no se activan los efectos de vibración. ¿Falla el juego, o mi volante? Además, la caja del juego pone el certificado de sonido THX y Dolby ProLogicII, pero pese a que tengo una tarjeta de sonido y altavoces 5.1, la única opción que aparece es mono-estéreo. ■ *Alejandro Camino*

Debes entrar en el menú de opciones, pero no el de configuración de controles, sino en el correspondiente a jugador. Desliza la barra vertical y aparecerán las "opciones del volante" y "vibración". Actívalas ambas. En todo caso, instala el parche que actualiza el juego a la v,1.1, que puedes descargar de ***http://es.eagames.com/downloads.view.asp?dl_id=571***. Respecto a tu segunda pregunta, la versión PC está inexplicablemente limitada a sonido estéreo, los otros logotipos son de las versiones de consola, donde si está habilitado el sonido DolbyProLogic II en las secuencias de vídeo.



TALLER DE JUEGOS

Así es el editor de mapas de «Far Cry»

CryEngine SANDBOX

Además de ser uno de los mejores juegos de 2004, «Far Cry» es todavía uno de los más espectaculares. Pero si es único por algo, es por cómo facilita la creación de mapas y de mods. Para ello, cuenta con el editor de niveles «Sandbox», una herramienta sin precedentes, orientada a la comunidad de aficionados a la acción.

Infomanía

en el DVD Micromanía

- NOMBRE DEL EDITOR: CryEngine Sandbox
- IDIOMA: Inglés
- ESTUDIO: Crytek Studios
- BASADO EN EL JUEGO: Far Cry
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- POSIBILIDADES DE CREACIÓN DEL SDK: Mapas para «Far Cry», individual o multijugador. Personajes, modelos, vehículos y armas, etc.
- FACILIDAD DE APRENDIZAJE:
- CONOCIMENTOS PREVIOS: Apto para principiantes y expertos.
- EN EL DVD: Kit de herramientas «CryEngine SDK V.1.1» más cuatro mapas y siete mods (individual y jugador) creados por la comunidad.
- DISPONIBILIDAD DEL EDITOR: Integrado en el propio juego «Far Cry»
- MÁS INFORMACIÓN: Página oficial de «Far Cry»: *www.farcry.ubi.com*
• En el apartado Mods, contiene vínculos a foros de edición, equipos de desarrolladores de mods e información actualizada de los últimos proyectos.



CONVERSIONES TOTALES

El editor Sandbox facilita la creación, mostrando el aspecto de nuestro mapa en tiempo real. Junto con el SDK, no hay límites.

No vamos a descubrirte lo espléndido que es «Far Cry». Pero el caso es que el proyecto comenzó siendo una demo tecnológica que pretendía demostrar las características y potencia de un motor gráfico, «CryEngine», entonces en desarrollo.

Después, por arte de los talentosos chicos de Crytek, ha acabado siendo uno de los grandes del año pasado. De hecho, se adelantó a otros monstruos del género como «Doom 3» o «Half-Life 2» compitiendo con ellos, no sólo por su calidad gráfica, sino también por ser muy divertido.

ABIERTO A MODIFICACIONES

Hasta aquí, la historia de «Far Cry». Lo que tal vez no sea tan conocido por la mayoría de los jugadores que lo disfrutan, es que Crytek diseñó cada uno de los componentes de su –primero demo y después juego– bajo una concepción “abierta”. Lo que en la práctica, se traduce en que absolutamente todo –desde el código hasta los modelos, pasando por los mapas– pueden editarse. Esta condición, –casi única en «Far Cry»– le

En el laboratorio

Tus propias criaturas

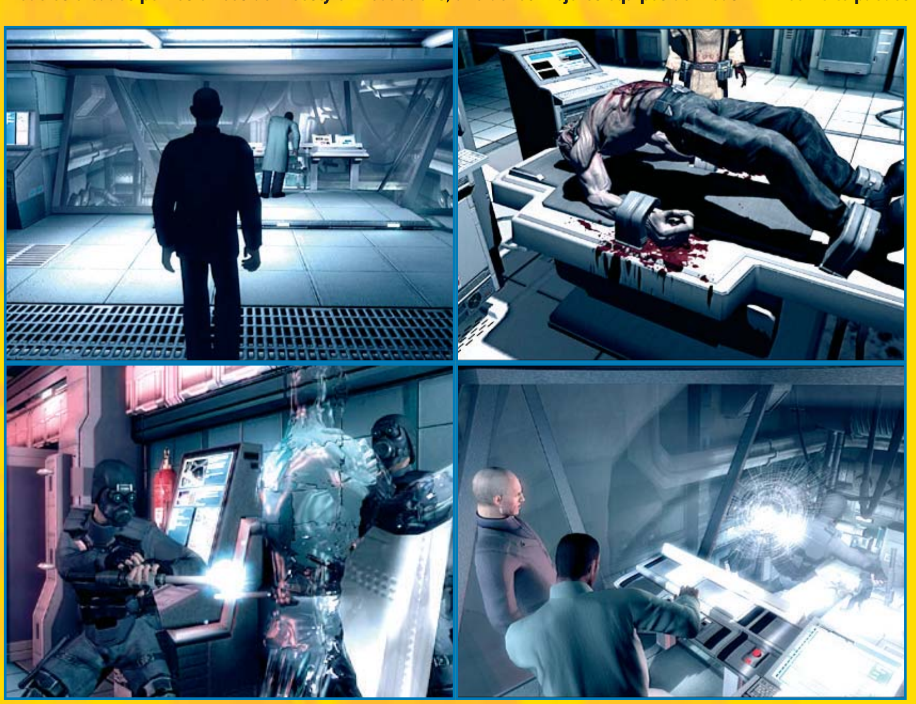
TODO EL CONTENIDO DE «FAR CRY», incluyendo los objetos, están disponibles para crear tus propios mapas en «Sandbox». Puedes crear el mapa que se te ocurra, pero ¿qué pasa con los modelos de los personajes? Si tienes intención de que tu mapa esté habitado por tus propios personajes, tendrás que recurrir al SDK. En él encontrarás aplicaciones para utilizar modelos que hayas creado con distintos programas de diseño. Junto a estas líneas, un ejemplo de un personaje del mod «INCorporated» que está en desarrollo.



▲ Seguro que este coche no lo has visto en «Far Cry», ¿verdad? El descapotable es uno de los modelos creados por los chicos de Freestyle-Productions, uno de los mejores equipos de mods.



▲ ¿Reconoces este portal? «FarGate» es uno de los mods más interesantes en desarrollo que, como te puedes imaginar, está inspirado en la película –y después serie de TV– "Stargate".



▲ «CryEngine» atrae también a los desarrolladores de hardware. Crytek creó hace poco para ATI un corto (machinima), basándose en el editor de «Far Cry», para mostrar las características de su última familia de tarjetas gráficas.

Grupos de aficionados decididos han emprendido el desarrollo de decenas de conversiones totales de «Far Cry» que abarcan distintos géneros y estilos de juego

ha valido un gran prestigio entre la comunidad de jugadores del género de la acción con inquietud creativas. La mayoría, coincide en señalarlo como el juego más fácilmente modificable de todos los tiempos.

FÁCIL DESDE EL PRINCIPIO

Han aparecido distintas herramientas para el juego, –complementarias entre si– la mayoría de ellas reunidas en el «CryEngine SDK». Pero el editor de escenarios «Sandbox», ha estado disponible, junto con el juego, desde su lanzamiento y sigue siendo la herramienta de más fácil acceso. Es potentísima y permite obtener resultados espectaculares. Aunque a simple vista «Sandbox» puede parecer un programa arisco y complicado, sus desarrolladores han hecho un esfuerzo excepcional para lograr que todo el mundo, –incluso el más novato– tenga una puerta abierta para iniciarse con el programa e ir aprendiendo su utilización de una manera gradual y sencilla.

Para ello, el editor de «Far Cry» emplea mucha información visual, detallando cada progreso en la creación de un mapa, de modo que puedas ver cómo va quedando paso a paso. La ventana principal te muestra cómo va evolucionando tu mapa a medida que introduces los cambios y los compilas. Así se evita el engorroso proceso de tener que cerrar el editor y abrir el juego cada vez que quieres ver qué has hecho, como pasa con los editores de otros títulos. Además, todas las herramientas del SDK de «Far Cry» se complementan con «Sandbox». En las siguientes páginas te invitamos a conocerlo mejor. ■ D.M.G.

LOS PROYECTOS MÁS AMBICIOSOS

Pandora Forces



CONFLICTO EN BOLIVIA. «Pandora Forces» es una de las conversiones más prometedoras de «Far Cry». Está ambientado en un conflicto ficticio en Bolivia, donde las guerrillas se han hecho con el poder y una unidad de la OTAN acude para pacificar la zona. El proyecto, está en una fase todavía temprana de desarrollo pero muestra ya una gran calidad visual. Introducevehículos, armas y novedades en la jugabilidad que toma un estilo más táctico. Hay muchos aficionados implicados en el proyecto.

MÁS INFORMACIÓN EN: *www.pandoraforces.de*

Parallel Future



CIENCIA-FICCIÓN. El mod «Parallel Future» ha logrado captar una gran atención en los foros de «Far Cry» por sus espectaculares primeras imágenes. Se trata de una conversión total, para la que se están desarrollando mapas sobre todo multijugador. Hay dos bandos con los que podremos jugar: Los Defensores de la Libertad y una organización denominada Expedition. Saldrá a lo largo de 2005.

MÁS INFORMACIÓN EN: *www.pfuture.net*

PASO A PASO

CREA TU PRIMER MAPA PARA FAR CRY

Es el momento de ponerse manos a la obra. Lo único que te hace falta es tener «Far Cry» instalado en tu PC y permanecer atento a los pasos que te indicamos.

Seguro que a estas alturas, has jugado un montón de horas a «Far Cry» y te conoces perfectamente cada escenario. Pero, ¿qué sabes del editor de mapas que incluye el juego..? Prácticamente todo lo que has visto de los mapas de «Far Cry» está a tu disposición en «Sandbox», hasta la última palmera. Con tal fuente de recursos imagina lo que puedes hacer, sólo combinándolos. Para que tomes contacto con el editor, te acompañamos en el proceso de creación de una sencilla isla.

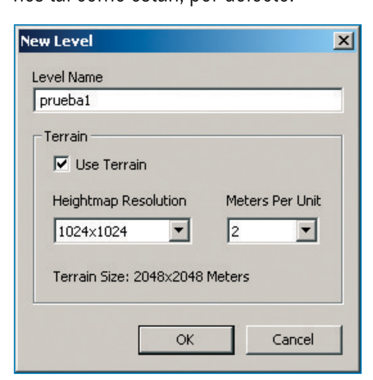


▲ Tras el jeep de recreo y la verja electrificada están... ¡los dinosaurios! El entorno de «Far Cry» se presta muy bien para el mod inspirado en "Jurassik Park" que cuenta con su propio interfaz.

PASO 1: INICIAR SANDBOX

Para crear un mapa con «Sandbox», lo primero que tienes que hacer es abrir el editor. **"Editor.exe"** se encuentra en el directorio **"Far Cry\Bin32"** del juego. Es aconsejable crear un acceso directo en tu escritorio para ahorrar tiempo.

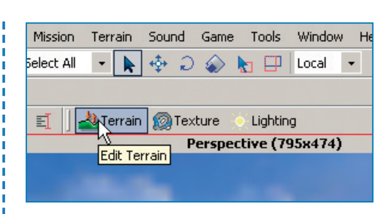
Una vez abierto el programa, es muy probable que te asuste su aparente complejidad. No te preocupes, no es para tanto. Ve al **menu File** y haz clic en **[New]**. Aparecerá un cuadro de diálogo donde debes escribir el nombre que le quieres dar a tu mapa –por ejemplo, **prueba1**–, dejando el resto de las opciones tal como están, por defecto.



Una vez hayas pulsado sobre **[OK]**, el propio editor creará una carpeta con el nombre de tu mapa dentro del directorio **Far Cry\Levels**. Todos los archivos necesarios para que tu mapa se guardarán dentro de esa carpeta.

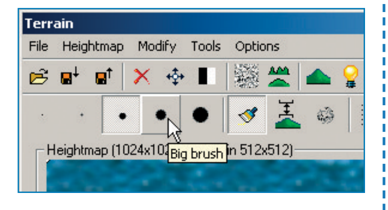
PASO 2: LEVANTAR UNA ISLA

Al cabo de unos segundos, en la **pantalla principal del editor** aparecerá un océano vacío. Este es siempre el punto de partida. Para comenzar a construir una isla que se alce sobre el océano haz clic en el botón **[Edit Terrain]**.



El **cuadro de diálogo** contiene una vista cenital del océano, además de las herramientas necesarias para diseñar la isla. Las más importantes son las brochas **[•] (brushes)**, que te permitirán "dibujar" el terreno con facilidad.

Selecciona una brocha –gruesa al principio y más finas después– y haz clic con el ratón para que el terreno se eleve. Si pulsas con el **[botón derecho]** el terreno se hunde de nuevo. Una vez hayas creado tu pequeño y atolón en medio del Pacífico, pulsa **[OK]**.



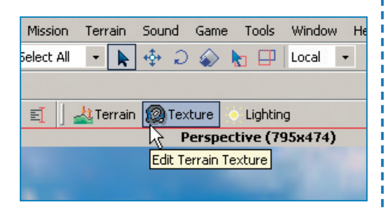
PASO 3: AÑADIR VEGETACIÓN (I)

Tu isla es por ahora un montículo rojo cuya superficie contiene las palabras **Replace Me** (reemplázame). Como si hiciera falta decirlo ¿verdad?



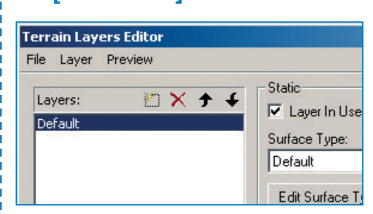
Pero antes de continuar, deberías familiarizarte un poco con la navegación. Manteniendo pulsado el **[botón derecho del ratón]** puedes **enfocar la cámara** en la dirección que desees. Haciendo lo mismo con el **[botón central]**, podrás desplazarte lateralmente. Finalmente, si mantienes pulsados **ambos botones** simultáneamente podrás moverte hacia delante o hacia atrás. Practica hasta que sepas desplazarte por el mapa de una manera razonablemente ágil.

¿Te has hecho con los mandos ya? Bien, ha llegado el momento de añadir algo de color al terreno. Haz clic sobre el botón **[Edit Terrain Texture]** del editor.



Aparecerá un nuevo cuadro de diálogo con bastantes opciones. No te preocupes, a pesar de que puede resultar complejo añadir muchas capas de vegetación («Sandbox» acepta un máximo de siete capas diferentes), para comenzar nos limitaremos a una sola ¿vale?

Haz clic sobre la palabra **[Default]**, en el recuadro que se halla **arriba a la izquierda**. Una vez hecho esto, pulsa sobre **[Load Texture]**.



Ahora puedes seleccionar de entre las múltiples texturas que están en la carpeta **"Far Cry\textures\terrain"**. La que selecciones servirá de base y recubrirá toda la superficie de tu isla.

Al pulsar **[OK]**, te verás que nada parece haber cambiado: **Replace Me** sigue ahí. La razón es que «Sandbox» debe compilar el terreno para que la nueva textura aparezca. Ve al menú **File** y haz clic en **[Generate Surface Texture]**. Verás un cuadro de diálogo. Deja las opciones por defecto y pulsa **[OK]**. Al cabo de un momento tu isla aparecerá esta vez con la textura seleccionada.

¿Quieres saber más?
Acude a la Comunidad

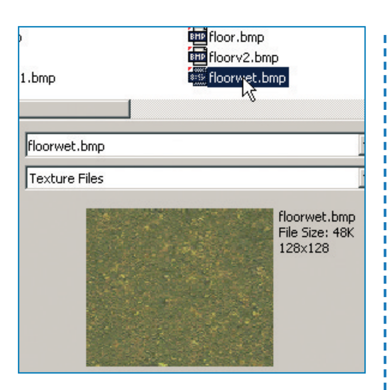
SI QUIERES PROFUNDIZAR con el editor «Sandbox», más allá de lo que te contamos en este tutorial, puedes quedarte un tanto desorientado. Bien, pues hay varios portales web en los que está toda la ayuda que necesitas.



LO ENCONTRARÁS EN:

- **El portal Crymod es el centro de operaciones de los creadores de mods para «Far Cry». Incluye herramientas, aplicaciones, foros, manuales, multitud de ejemplos y puedes ver los progresos de otras creaciones:** ***www.crymod.com***
- **El Cuartel General de «Far Cry», con las últimas noticias de los mods más interesantes:** ***www.farcryhq.com***
- **La comunidad más volcada y atenta a las novedades es:** ***www.farcry-base.de***
- **El portal de Ubi Soft para «Far Cry» tiene un apartado para los mods:** ***www.farcry.ubi.com/mods.php***

▲ En la ventana principal, el editor Sandbox muestra un mapa con distintos tipos de superficie, al que se le está aplicando, en el centro, un efecto de relieve con distinto grado de rugosidad.

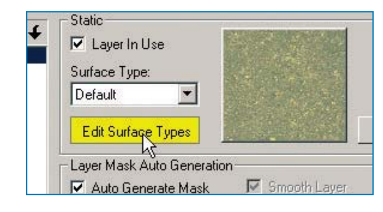


PASO 4: AÑADIR VEGETACIÓN (II)

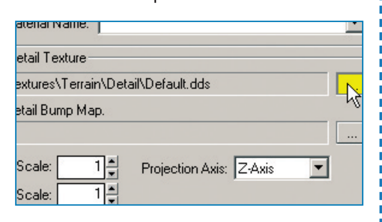
Lo que ves ya empieza a parecerse a una isla. Sin embargo, si exploras un poco sobre su superficie, te darás cuenta de que, al acercarte, la nueva textura desaparece y es reemplazada por la ya conocida "Replace Me".

Esto se debe a que el motor gráfico de «Far Cry» utiliza una textura para los objetos que están más alejados del jugador y otra más detallada para los que se encuentran cerca, –recuerda que en el juego la perspectiva de cámara se sitúa en primera persona–. Por tanto, tendrás que asignar una nueva **textura** para ver la isla en **detalle** de cerca.

Para ello, vuelve a pulsar sobre el botón **[Edit Terrain Texture]** y después selecciona **[Edit Surface Types]**. Asegúrate de tener también seleccionada la opción **Default**.



Se abrirá un nuevo desde el que puedes escoger una textura para ver las superficies de cerca. Para aplicarla, pulsa en el botón al lado de **Detail Texture.** Por último recuerda que debes acudir al menú **File** (como en el paso 3) para que «Sandbox» compile de nuevo la isla.



Emplear dos texturas de distintos tamaños para una misma superficie, –que se alternan según la distancia desde nuestro punto de vista– sirve para mantener el detalle gráfico alto sin afectar al rendimiento del juego. Si las texturas de detalle no se cambiasen por otras más simples el juego requeriría mucha más potencia de la CPU.

PASO 5: ÚLTIMOS RETOQUES

Finalmente, tienes que indicarle a «Far Cry» dónde te gustaría aparecer en el mapa, al comenzar una nueva partida. Para ello, selecciona la pestaña **[New]** que está debajo de **RollupBar**, (con el icono de una mano que señala la ventana principal).



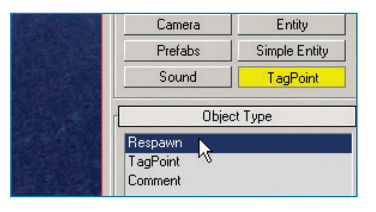
CRYENGINE SDK PARA CREAR MODS



TODAS LAS POSIBILIDADES. La herramienta básica de «Far Cry» es el editor «Sandbox». Pero, si quieres crear un mod completo es necesario herramientas que además de combinar te permitan crear. Par ello, Crytek nos ofrece un completo kit de herramientas en el «CryEngine SDK». Con el SDK es posible modificar todos los parámetros del juego, desde el interfaz, hasta la inteligencia artificial, pasando por el añadido de modelos, efectos de las armas, personajes... y prácticamente, lo que se te ocurra. Hay disponible amplia documentación, que se instala junto con el propio SDK, para aprender a utilizarlo y explotar todas sus posibilidades. Lamentablemente, por el momento está en inglés, lo que sin duda es un handicap si no te defiendes con él. El SDK contempla cualquier disciplina de creación. Por supuesto, si quieres hacer un mod ambicioso, de los llamados "conversiones totales" hay que enfrascarse en la programación, pero antes que eso, puedes hacer muchas, muchas cosas. Sobre estas líneas tienes algunos ejemplos de modelos y mods.

LO ENCONTRARÁS EN: ***www.crymod.com, SDK en el DVD de Micromanía.***

Pulsa el botón **[TagPoint]** y después sobre la opción **[Respawn]**.



Busca el lugar ideal y haz clic. Éste será el punto de inicio de todas las partidas. Asegúrate de que pones tu **Respawn** en tierra firme y mejor si es llano en lugar de ponerlo en el océano. Ahora ve al menú **File** y pulsa sobre **[Export to Engine]**. Tu mapa está ya listo para jugar.

PASO 6: JUGAR EN EL MAPA

Cierra el editor, abre «Far Cry» y despliega la consola. Para ello, debes pulsar la tecla **[º]**. Ahora tienes que escribir la línea: **\map prueba1** (si es que "prueba1" es el nombre que le has dado a tu mapa).

Esto, que parece una operación en simple, se complica porque el símbolo **"\"** está en la tecla que necesitamos para bajar la consola. ¡Es decir, que si pulsas esa tecla, la consola se cerrará!

Pero hay un truco para poder escribirlo en la consola, ya que el símbolo **"\"** también aparece al pulsar la tecla **[tab]** (justo debajo de la tecla **[º]**).

Una vez hayas escrito **\map prueba1**, pulsa **[Enter]**, cruza los dedos... y si todo ha funcionado bien, podrás comenzar a explorar tu propia isla.

CONCLUSIÓN:

Has conseguido editar tu primer mapa para «Far Cry». Muy fácil, ¿no..? Y es que «Sandbox» es una herramienta muy versátil, capaz de adaptarse a todos los niveles y que requiere muy pocos conocimientos previos.

Pero claro, entre la pequeña isla que acabas de crear y un escenario tan completo como los del juego hay un gran trecho. Este camino tendrás que recorrelo con dedicación. Más adelante, podrás añadir a tu mapa otros elementos esenciales como edificios, vehículos o enemigos, –a medida que vayas adquiriendo experiencia–. El proceso es muy similar al que has visto. Nosotros esperamos haberte animado a emprender una fructífera creación con el estupendo «Sandbox».

EL MES QUE VIENE: HALF-LIFE 2
Guía rápida para crear un mod con las herramientas del juego

Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

Creative SoundBlaster Audigy 4 Pro

Lo último en sonido multicanal para PC

TARJETA DE SONIDO DE GAMA ALTA **269 €** **Más información: Creative.** ***www.es.europe.creative.com***

El sonido 3D ya no es algo secundario en los juegos y así, en títulos como «Doom 3», «Far Cry» o «Half-Life 2» es importante contar con sonido multicanal interactivo para localizar a los enemigos gracias al **posicionamiento de los efectos de sonido** a nuestro alrededor.

Y una vez más, Creative ha dado el salto generacional con esta tarjeta de sonido, que integra el avanzado **procesador de audio Audigy Pro 4** con aceleración de sonido 3D bajo dominio de 32 bits e interpolación de 8 puntos que otorga un rango dinámico de 192 db que se traduce en una calidad de sonido inigualable. De hecho, cuenta con la prestigiosa **certificación THX** y alcanza una resolución de 192 KHz en estéreo y 96 KHz en los modos de sonido multicanal. Asimismo, la relación señal/ruido para cada canal es de 113 dB, un valor en el ámbito de **la mejor alta fidelidad.**

La gran capacidad de cálculo del DSP Audigy Pro 4 le permite procesar **64 canales simultáneos bajo DirectSound3D**, así como la aplicación de efectos acústicos avanzados con la nueva versión 4.0 de EAX Advanced HD, ya disponible en juegos como «Thief: Deadly Shadows», que se regala con la tarjeta junto a «Hitman: Contracts». Para juegos como «Half-Life 2» o «Painkiller» con multicanal 7.1 nativo, su panel de control permite controlar el volumen de cada canal.

El **Cine en Casa** también estará a la última pues esta tarjeta soporta los formatos extendidos del sonido digital de las películas, es decir, **Dolby Digital EX y DTS ES.** ■

LAS CLAVES
- Sonido 7.1 con certificación THX.
- Procesamiento de audio en 32 bits.
- 96 KHz con 113 db en todos los canales.
- Soporte de EAX Advanced HD 4.0, lo último en audio 3D.
- Máximas prestaciones en juegos, y DVD-Vídeo.

INTERÉS





▲ El rack externo integra la conectividad para crear un estudio de sonido, junto a puerto FireWire y entrada de auriculares.

Saitek Cyborg Evo Force

¡Si lo hubiera tenido el Barón Rojo!

PALANCA DE VUELO DE GAMA MEDIA. **Precio: 64 €**
Más información: Corporate PC ***www.corporate-pc.com***

Si eres un as de los simuladores aéreos y buscas un joystick a la altura de tus habilidades, aquí tienes un modelo con el que realizar maniobras con libertad gracias a sus **4 ejes reales,** con movimiento de giro en la palanca y **muelle de resistencia** que proporciona un retorno inmediato a la posición inicial.

Dispone de un **HAT Switch de ocho direcciones**, **acelerador por palanca de elevación** y **12 botones programables**. Y el realismo está asegurado por la excelente respuesta de su Force Feedback. ■



La base de gran tamaño y peso aporta a esta palanca una sujeción infalible. ▶

LAS CLAVES
- Eje de rotación y palanca de aceleración.
- Muelle central de retorno.
- Efectos Force Feedback precisos.

INTERÉS

Speed Link Medusa 5.1

¡Puedes ponerlo a todo trapo!

AURICULARES 5.1 **Precio: 85 €**
Más información: Speed Link. ***www.speed-link.com***

Auriculares 5.1 que integran un **micrófono,** ideal para los chats de voz en partidas multijugador online o para juegos con comandos de voz. Especialmente cómodo, cada auricular integra unidades independientes para los canales central, frontales, traseros y subgrave. Se **conecta fácilmente** a las salidas 5.1 de la tarjeta de sonido o el **DVD-Vídeo** y en la caja exterior, dispone de amplificación.■

Su comodidad se aprecia después de horas, gracias a su diseño y acolchado de las orejeras. ▶

LAS CLAVES
- Auriculares con los canales del 5.1
- Base con amplificador independiente.
- Micrófono incorporado

INTERÉS



Club 3D GeForce 6600 GT

Gráficos colosales

➲ **TARJETA GRÁFICA DE GAMA MEDIA** ➲ **Precio: 219 €**
➲ **Más información: Club 3D** ➲ ***http://www.club-3d.nl***

La compañía holandesa Club 3D apuesta fuerte en el segmento de **aceleradoras 3D de última generación,** pero con la vocación de hacerlas más asequibles, como demuestra con esta tarjeta gráfica, que integra el **procesador gráfico GeForce 6600 GT**. Esta GPU, recién salida de la factoría nVidia y fabricada en proceso de 0,13 micras, soporta por hardware lo último en gráficos 3D. Hablamos del **motor de sombreado Shader Model 3.0 de DirectX9.0c**, cuyos resultados son espectaculares en juegos como «Far-Cry». La velocidad de reloj de 500 MHz y los **8 canales de renderizado** mueven 375 millones de vértices por segundo, potencia mas que suficiente para no renunciar a nada en los juegos del momento.

La tarjeta viene equipada con 128 MB de memoria GDDR3 funcionando a 450 MHz. Hay modelos para puerto AGP8X y también para PCI Express, en cuyo caso hay que destacar que esta tarjeta soporta el nuevo modo SLI lo que significa la posibilidad de instalar dos tarjetas gráficas idénticas y duplicar de este modo el rendimiento en placas base con soporte SLI. ■

Una tarjeta ▶ gráfica con excelentes perspectivas de futuro gracias al modo SLI.

LAS CLAVES

- GPU de última generación con soporte de DirectX9.0c
- Modelos para AGP8X y PCI Express.
- 128 Megas de memoria gráfica GDDR3.
- Aceleración de DVD-Vídeo.
- Salida DVI para monitores TFT digitales

INTERÉS



▲ Ya no hay excusa para dar el salto a la nueva generación de la TV digital terrestre.

Hauppauge TDT PC DEC2000t

La TV digital en tu PC

➲ **RECEPTOR DE TELEVISIÓN DIGITAL TERRESTRE** ➲ **199 €**
➲ **Más información: Hauppauge** ➲ ***www.hauppauge.fr/Spain/***

Seguro que en los últimos meses ya habrás oído hablar de la **televisión digital terrestre,** puesto que ya han empezado las emisiones de canales como Antena3 y Tele5 y, de hecho, por ley se tendrá que ir abandonando la emisión analógica a favor de la mayor calidad de imagen y sonido de la tecnología digital. Pues aquí tienes un **receptor de televisión digital terrestre** que se puede conectar a la TV o a tu PC a través de puerto USB para que además de poder ver todos los canales con la máxima calidad audiovisual, puedas capturar directamente en MPEG-2 a tu disco duro de manera que el ordenador sea como un vídeo con el que grabar tus programas y películas favoritas. ■

LAS CLAVES

- Receptor de TV digital terrestre con conexión al PC.
- Software de control de canales intuitivo.
- Grabación en el disco duro de programas.

INTERÉS

NGS Slim Kit Optical

Escritorio para lucir

➲ **CONJUNTO DE TECLADO Y RATÓN INALÁMBRICOS** ➲ **Precio: 89 €**
➲ **Más información: NGS.** ➲ ***www.ngs.es***

Ahora que se lleva lo plano y ya tienes un monitor TFT te sugerimos que le des el toque definitivo de diseño a tu escritorio con este **conjunto inalámbrico de teclado ultraplano y ratón óptico.** En el teclado compiten esbeltez con elegancia, pero sin descuidar la funcionalidad con teclas multimedia. Asimismo, destaca por la precisión de sus **teclas táctiles.** El ratón óptico tampoco se queda a la zaga en cuanto a prestaciones, dado que integra un **sensor óptico de 800 dpi.** Y en comodidad es único gracias a su acabado con una capa de goma que impide la sudoración. ■



▲ Diseño de vanguardia con la máxima ergonomía.

LAS CLAVES

- Teclado ultraplano con teclas táctiles
- Ratón óptico con sensor de alta precisión.
- Tecnología inalámbrica.

INTERÉS

Terratec HomeArena MX 5.1

Que suene la música

➲ **ALTAVOCES 5.1 GAMA MEDIA.** ➲ **80 €**
➲ **Más información: Terratec** ➲ **www.terratec.net**

Si por razones de espacio necesitas unos altavoces muy compactos, pero sin renunciar a la calidad de sonido, este conjunto 5.1 de Terratec es ideal por su compromiso entre **reducido tamaño y sonido de impacto,** que consigue gracias a un subwoofer de madera de 12W RMS. Los cinco altavoces satélites entregan 5W RMS por canal con una óptima claridad de sonido, y es una potencia más que suficiente para salas pequeñas. Además, el equipo tiene un **amplificador interno** que puede generar un efecto de sonido 5.1 a partir de fuentes estéreo para lograr un efecto envolvente más realista. ■

Un conjunto de altavoces con un diseño que apuesta por ahorrar espacio. ▶

LAS CLAVES

- Reducido tamaño sin renunciar a la calidad del sonido.
- Buen rendimiento del subwoofer.
- Recrea sonido 5.1 desde estéreo.

INTERÉS

Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

Alternativas

Placas base

MSI K8N Diamond • Un ordenador "4x4"

229 € · Más información: MSI
www.msi-es.com

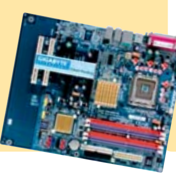
Esta placa base ofrece lo último en tecnología, pues integra el nuevo chipset nVidia nForce4 SLI, que ofrece a los AMD Athlon 64 con socket 939 el soporte del modo SLI para instalar dos tarjetas gráficas PCI Express y duplicar así el rendimiento gráfico. Dispone de controladoras de disco duro Serial ATA y sonido 7.1 con chip Creative SoundBlaster 24Bit.



Gigabyte GA-81915P-SLI

180 € · Mas información: Gigabyte
www.gigabyte.com.tw

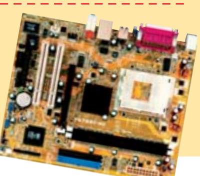
Para sistemas Pentium 4, te recomendamos esta placa base, por ser la primera en ofrecer dos puertos PCI Express para instalar dos tarjeta gráficas GeForce 6800 en modo SLI, el no va más...



ASUS A75BXMX

60 € · Más información: ASUS
http://es.asus.com

Está en el segmento básico, pero soporta para AMD Sempron con el chipset SiS/41 GX. Además, integra controladora Serial ATA y sonido 5.1



Procesador

AMD Athlon 64 3500+ Newcastle • Inamovible en la cumbre



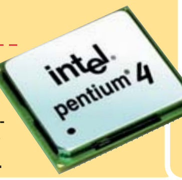
269 € · Más información: AMD
www.amd.com

La segunda generación de Athlon 64 tiene su mejor representante en el núcleo "Newcastle", con tecnología HyperTransport de 1 GHz para optimizar la comunicación con los otros componentes en placas base con el socket 939. Tiene anunciadas versiones de 64 bits de «Far-Cry», «UT2004» y «Half-Life2». Un procesador que marca un salto tecnológico y no una simple optimización.

Intel Pentium 4 550 3,4 GHz

242€
Más información: Intel
www.intel.com

Para las placas con socket 775 y arquitectura PCI Express, este procesador es el más equilibrado, con 1 MB de caché L2 y tecnología HyperThreading.



AMD Sempron 2800+

109 €
Más información: AMD
www.amd.com

AMD ataca el segmento básico de procesadores con el nuevo Sempron, que sustituye al veterano Athlon XP. Fabricado en proceso de 0.13 micras y dotado de 256 KB de caché L2 a la velocidad del núcleo con un FSB de 166 MHZ.

Tarjeta Gráfica

Leadtek Winfast PX6800 TDH • ¡Lo nunca visto!

349 € · Más información: Leadtek · http://www.leadtek.com

Una aceleradora 3D que integra el tope de gama de nVidia, el procesador gráfico GeForce 6800 y 256 MB de memoria gráfica DDR para poder poner a tope cualquier juego del momento, incluyendo filtrados y antidentados al máximo nivel para mejorar la definición 3D. Soporta por hardware el avanzado motor de sombreado "Shader Model 3.0" de DirectX9.0c de espectaculares resultados en «Far-Cry» con el parche 1.3.



ASUS Extreme AX800Pro/2DTV

599 € · Mas información: ASUS
http://es.asus.com

Si quieres la tarjeta más rápida y avanzada del mercado, este modelo con puerto PCI Express integra el procesador gráfico ATI Radeon X800 Pro acompañado de 256 MB de la moderna memoria GDDR3.

Aopen Aeolus 6200 DV

134 € · Más información: Gainward
http://www.gainward.de

El nuevo procesador gráfico nVidia GeForce 6200 lleva al segmento básico el soporte de DirectX9.0c y en este modelo integra 256 MB de memoria gráfica.



Tarjeta de sonido

SB Audigy 2 ZS • Nada suena mejor

85 € · Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Esta tarjeta de sonido sigue teniendo un precio muy atractivo, que la hace ideal para acceder a las máximas prestaciones en audio 3D, con 64 canales simultáneos bajo DirectSound3D y EAX Advanced HD. Logra un 7.1 muy realista. Está certificada THX y el sonido da una resolución de 24 bits a 96 KHz. Incluye los títulos «T.R.: El Ángel de la Oscuridad» y «Raven Shield».

Terratec Aureon 7.1 Universe

160 € · Más información: Terratec
www.terratec.net

Una interesante opción si además de sonido 7.1 para juegos y películas quieres disponer de un rack externo con mando a distancia y toda clase de conexiones para grabaciones digitales.



Gainward Hollywood Home 7.1

42 € · Más información: Gainward
www.gainward.net

Una ganga con el chip VIA Envy 24 que permite acceder al formato multicanal 7.1 sin renunciar en absoluto a la calidad de procesamiento a 24bit/96 KHz. Compatible con todo tipo de sonido 3D.



Teclado y ratón

Logitech LX700 • Para echarle horas sin descontrolar

109 € · Más información: Logitech
http://www.logitech.com

Un conjunto de teclado y ratón inalámbricos que ofrece lo necesario para controlar con precisión los juegos de acción en primera persona porque tanto el teclado como el ratón disponen de ruedas con desplazamiento en 3D. Además, aúna diseño, ergonomía con perfil bajo, funcionalidad y excelente calidad de materiales.



Razer Diamond Magma 1600

49,99 € · Más información: Razer
http://razerstore.speed-link.com/

Un ratón diseñado casi exclusivamente para arrasar en los FPS gracias a la extraordinaria velocidad y la enorme precisión de su sensor de 1600 DPI, que viene a ser prácticamente el doble de la de los otros modelos de alta gama.



Logitech MediaPlay

60 € · Más información: Logitech
http://www.logitech.com

Un ratón que incorpora nada menos que 10 botones multimedia, el sueño de todo jugador de acción. La rueda dispone de tecnología de desplazamiento en tres dimensiones. Dispone de tecnología inalámbrica "Fast-RF".

Altavoces

Creative Inspire T7700 • Temblarás



94 € · Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Saca partido a las tarjetas 7.1 con este conjunto de altavoces de Creative, que incorpora dos vías en los tres altavoces frontales. El amplificador de 8W RMS para los satélites, 20W RMS para el central y 24W RMS para el subwoofer ofrece una potencia para hacernos vibrar con la atmósfera de los juegos con sonido 3D.

Creative GigaWorks S750

479,90 € · Más info.: Creative
http://es.europe.creative.com

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento. Un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.



TEAC PowerMAX HP10

54€ · Más información: Alternate
www.alternate.es

Auriculares con el mejor sonido 5.1 que incorpora unidades independientes para los canales frontales, central, traseros y subwoofer. Su calidad está garantizada y dispone de caja de amplificación externa con todas las conexiones a la tarjeta de sonido.

¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

Componente	Presupuesto
Placa base: Con chipset Intel 925XE	240 €
Procesador: Pentium 4 Extreme Edition	1.100€
RAM: 2048 Mb DDR2 711 MHz.	860 €
Tarjeta gráfica: 2 tarjetas GeForce6800 Ultra en modo SLI	1000 €
Tarjeta de sonido: Creative SB Audigy 4 Pro	269 €
Disco duro: 2 discos Serial ATA/150 en modo RAID.	260 €
Lector DVD: ASUS DVD-E616P2	35 €
Grabadora: NEC ND 3520A.	90 €
Monitor: LG L3020. TFT 30' 16/9	1.799 €
Altavoces: Creative Gigaworks S750	479 €
Ratón y teclado: Logitech di.Novo	269 €
Periféricos: Thrustmaster F1 Racing	199€
TOTAL	**6.600 €**

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

Componente	Presupuesto
Placa base: MSI K8N Diamond.	229 €
Procesador: Athlon 64 3500+ "Newcastle"	269 €
RAM: 2048 Mb de memoria DDR a 400 MHz.	400 €
Tarjeta gráfica: Leadtek Winfast PX6800 TDH.	349 €
Tarjeta de sonido: SoundBlaster Audigy2 ZS	85 €
Disco duro: Western Digital Caviar SE WD1600JD	114 €
Lector DVD: ASUS DVD-E616P2	35 €
Grabadora: Benq Dw1620 (Doble capa)	60 €
Monitor: CRT de 19 pulgadas con pantalla plana	220 €
Altavoces: Creative Inspire T7700 5.1	94 €
Ratón y teclado: Logitech LX700	109 €
Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger	24,90 €
Saitek X45 Flight Control System	84 €
Saitek R440	74 €
TOTAL	**2.146 €**

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

Componente	Presupuesto
Placa base: con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P.	50 €
Procesador: AMD Sempron 2800+ o Celeron D 330 GHz.	70 €
RAM: 1024 Mb de memoria DDR a 333 MHz.	180 €
Tarjeta gráfica: chipsets nVidia GeForce5500 o ATI Radeon 9550.	90€
Tarjeta de sonido: PCI con aceleración sonido 3D	24 €
Disco duro: 80 GB Ultra/ATA 100	50 €
Lector DVD: DVD 10X.	18 €
Grabadora: Grabación DVD-R a 4x	60 €
Monitor: CRT 17 pulgadas pantalla plana	105€
Altavoces: Conjuntos 5.1	60 €
Ratón y teclado: Creative Desktop Wireless 6000	49 €
Periféricos: Saitek P880 Dual GamePad	25 €
TOTAL	**781 €**

Recomendado Micromanía

Joystick

Saitek X45 • Domina los cielos



84 € • Más información: Corporate PC. Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Si quieres que tu experiencia a los mandos de los cazas de combate sea lo más realista posible, tienes que hacerte con un conjunto "HOTAS" como éste, absolutamente imbatible en relación calidad/precio. El conjunto está construido en aleación de metal y con un mecanismo de sujeción infalible. La palanca se acciona mediante un tensor y el acelerador dispone de control de retención. Se conecta vía USB.

Gamepad

Thrustmaster Dual Trigger Gamepad • El más deportivo

24,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*

Un gamepad asequible y completo con dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 2005» o «NBA Live 2005» al ofrecer gran precisión en los movimientos diagonales. Cuenta con 12 botones programables y dos gatillos progresivos que permiten ser más preciso al parar el potenciómetro de fuerza en disparos a puerta y pases al hueco. Y todo retroiluminado para jugar a oscuras.



Volante

Saitek R440 F. Feedback • Písale a fondo

74 € • Más información: Corporate. Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Un conjunto de volante y pedales bien planificado, especialmente la base con los pedales anclados a un travesaño superior para que los "pisotones" sobre el acelerador y el freno sean más realistas permitiendo realizar maniobras de punta-tacón, amén de reducir la fatiga. Tiene sensores digitales ópticos y motores Force Feedback de última generación con soporte de tecnología Immersion TouchSense.

Almacenamiento

NEC ND3520A• No te lo puedes perder...

90 € • Más información: NEC • *www.nec.es*

Ya ha llegado la segunda generación de regrabadoras duales de doble capa con este modelo que puede grabar los DVD de una capa a 16X, los regrabables los "tuesta" a 6X y los DVD+R DL de doble capa a 4X. También hay que destacar que soporta el nuevo formato de DVD-R DL de doble capa. Con respecto a la grabación de CD, alcanza los 48X para discos CD-R y 24X para CD-RW. Ineludible.



Alternativas

Logic 3 Arcade Stick

24,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*

Un joystick de diseño clásico para los juegos de lucha y de acción, que cuenta con una palanca especialmente resistente de 8 direcciones acoplada a una sólida base. Dispone de 8 botones con funciones de turbo y repetición.

Saitek ST90



18 € • Más info.: Corporate PC. • Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Una palanca de vuelo que pone el acento en un sistema de anclaje tan original como infalible y que además destaca por la precisión de su eje de rotación y por la robustez del muelle de centrado.

Logitech Rumblepad II

36 € • Más información: Logitech • *www.logitech.com*

Gamepad con un D-Pad de gran precisión en las diagonales y dos motores con Force Feedback. Con 10 botones (6 frontales y 4 en los gatillos), es una gran opción para simuladores deportivos, como «FIFA 2005».

Saitek P3000 Wireless

44 € • Más información: Saitek • *www.saitek.com*

Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables, lo que más sorprende en este gamepad es el magnífico tacto de su D-Pad. La tecnología inalámbrica hace más cómoda su utilización con juegos deportivos y de acción.



Logitech MOMO Racing

124 € • Más información: Logitech. Tel: 91 375 33 68 • *www.logitech.com*

Aún más asequible ahora este intachable conjunto de volante y pedales, con una ergonomía a la altura de la calidad de sus materiales. Palanca robusta como pocas, con base antideslizante y buen sistema de fijación.



Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless

79 € • Más información: Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*

Por fin un conjunto de volante y pedales sin molestos cables de por medio gracias a la tecnología inalámbrica. Y además tiene dos levas detrás del volante, 8 botones y un D-Pad.



Woxter MicroHard Disk

160 € • Más información: Woxter • *www.woxter.com*

Si necesitas un disco duro portátil de alta capacidad te recomendamos este modelo de Woxter, el más pequeño del mundo con unas dimensiones de 4,8 cm x 5,3 cm y una capacidad de 2,2 GB. Se conecta vía USB y no precisa de alimentación adicional.



ASUS DVD-E616P2

35 € • Más información: Asus • *http://es.asus.com/*

Es indispensable contar con un lector de DVD para no forzar los mecanismos de rotación de la grabadora, y este modelo de ASUS alcanza una velocidad de lectura de 16X y dispone de un motor silencioso y sin vibraciones.

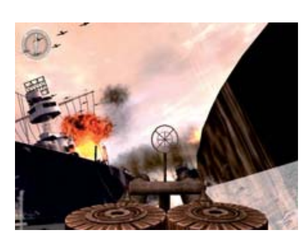
Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

TARJETAS GRÁFICAS

Incompatibilidad

Al iniciar «Pacific Assault» un mensaje me avisa de que mi tarjeta grafica no es compatible con DirectX 8.1 pese a que tengo instalada la versión 9.0c de DirectX. Tengo una ATI Radeon 7000 de 64 MB aunque estoy pensando en cambiarla por una ATI Radeon 9250 de 256MB. ■ **Daniel Garrido**



El problema es que tu tarjeta gráfica no está en la lista de las soportadas oficialmente por el programa. No obstante, prueba a actualizar primero los controladores ATI Catalyst a la última versión, que podrás descargar en ***www.ati.com***. Además, tendrás que instalar el parche del juego que lo actualiza a la versión 1.1, y que hallarás en la página ***www.eagames.com***

Consumo eléctrico

Tengo una fuente de alimentación de 250W, la fuente de alimentación que no me da problemas con mi tarjeta gráfica ATI Radeon 9200 pero quiero actualizarla con una nVidia GeForce 6800, en concreto la ASUS V9999 Ultra Deluxe y me gustaría saber si tengo también que cambiar la fuente de alimentación. ■ **Mario López Lafuente**



Las necesidades de consumo eléctrico de tu ordenador dependen de la cantidad de tarjetas, ventiladores, discos duros y otros dispositivos que tengas alimentados por la fuente de alimentación. En todo caso, y por el alto consumo eléctrico de la tarjeta que nos comentas –en realidad, cuenta con dos conectores de alimentación– será mejor que cambies la fuente de alimentación por una de 400W.

GRAFICOS

Texturas desaparecidas

Tengo un ordenador con un Pentium 4 a 3,5 GHz, 1024 de RAM y una tarjeta nVidia GeForce FX5200. El problema es que cuando quiero jugar con «Far Cry», me da un problema rarísimo y es que ni con la configuración más baja soy capaz de ver las texturas del suelo. ■ **Carlos**



Para evitar definitivamente ese problema, en absoluto tan raro, vas a tener que actualizar los controladores de la tarjeta gráfica con la última versión de los ForceWare de nVidia, que puedes descargar de la web ***http://es.nvidia.com***, así como instalar el parche 1.3 de «Far Cry», que encontrarás en la página ***www.ubisoft.es***

LIBRERIAS 3D

No funciona Blade

He instalado el juego «Blade, Edge of Darkness» que regalásteis en el número anterior, pero aunque se inicia correctamente y puedo seleccionar al guerrero, tras la secuencia de introducción en los calabozos la imagen se queda congelada y nunca puedo entrar en la acción del juego. Me imagino que se debe a la antigüedad del juego y he probado a arrancarlo en modo de compatibilidad de Windows 98, pero persiste el problema. He visto los dos parches que venían con el juego, pero ninguno es un ejecutable y no se cual ni cómo instalarlos y si realmente solucionarán este problema. ■ **Ignacio Garrido**



En efecto, «Blade, Edge of Darkness» da ciertos problemas bajo Direct3D en algunas tarjetas gráficas modernas que cuentan con la versión DirectX9.0c instalada. Por lo tanto, en estos casos de incompatibilidad con Direct3D lo mejor es ejecutar el juego bajo OpenGL. Para ello, tienes que instalar uno de los parches que incluíamos también en el DVD, que está en la carpeta parches y se encuentra dentro de un zip con el nombre "raster". Descomprímelo y copia el contenido a tu disco duro. A continuación, selecciona el archivo "rOpenGL.dll" y cópialo a la carpeta "Data", que a su vez está dentro de la carpeta"Bin" del directorio del juego. Por último, después de iniciar «Blade», entra en las opciones de configuración y selecciona rOpenGL , que podrás configurar en resolución, paleta de color, etc.

DIRECT3D

Habilitarlo

He cambiado de tarjeta gráfica y por una nVidia GeForceFX 5200, pero no funciona ningún juego bajo Direct3D. No es problema de la tarjeta, puesto que va bien en otro PC. ■ **Alvaro**

Si los controladores de la tarjeta están actualizados y no da conflictos en el administrador de dispositivos, instala el ejecutable de DirectX que viene en nuestro DVD. Por último, comprueba que has activado la aceleración 3D tras instalar DirectX9.0c, para ello entra en el menú Inicio/Ejecutar, escribe "dxdiag" y pulsa aceptar. Se abrirá la herramienta de diagnóstico de DirectX. Ve a la pestaña "Pantalla" y en "características DirectX" asegúrate que están habilitadas las opciones "Aceleración DirectDraw", "Aceleración Direct3D" y también "Aceleración de textura".



ALMACENAMIENTO

Disco duro lento

He estrenado recientemente un ordenador compuesto por un Athlon64 en placa base nForce3, 1024 MB de memoria RAM

La pregunta del mes

Procesador rentable



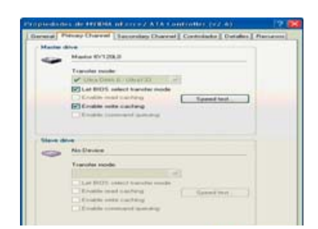
Quiero cambiar el procesador AMD Athlon XP 1800+ de mi equipo porque hace de "cuello de botella" tras instalar memoria RAM DDR a 333 Mhz y una aceleradora 3D de última generación. No me planteo cambiar de placa base ni memoria, así que había pensado en otro Athlon XP como el 2800+, lo que pasa es que ya están en el mercado, sólo hay Athlon 64 —caros para mi presupuesto, y me obligarían a cambiar la placa base— y el nuevo AMD Sempron, del que he oído que es el sustituto del Athlon XP. ¿Es este procesador compatible con mi placa base ASUS A7N8X Deluxe, y qué novedades tecnológicas aporta con respecto al Athlon XP? ¿Cuál sería el modelo en concreto más recomendable por relación precio/prestaciones?. ■ **Sebastián Giménez**

El nuevo AMD Sempron aúna las tecnologías del AthlonXP y del 64 para situarse en el segmento básico del mercado, donde antes estaba el AMD Duron e Intel tiene al Celeron D. Y el AMD Sempron ha batido al Celeron D en todas las pruebas de juegos 3D y está a la altura de los últimos modelos que aparecieron de Athlon XP, a los que mejora con una arquitectura interna de última generación, bus FSB a 166 Mhz y caché efectiva de 384 kb funcionando a la velocidad del núcleo (128 L1+256 L2). Te recomendamos el AMD Sempron 2800+ para Socket A, siempre que actualices la BIOS de tu placa base.





y disco duro ATA133 de 160 GB, que es lo único que no funciona bien, porque tarda demasiado cuando ejecuta cargas prolongadas, como por ejemplo al cargar los niveles de «Far Cry» u otros juegos de acción 3D. He visto que en otro equipo como el mío, un disco duro de similares características carga mucho más rápido. Creo que el problema no es del disco duro, porque la BIOS lo reconoce como ATA133 y además lo he cambiado por otro igual pero sucede lo mismo, incluso después de desfragmentarlo y chequearlo con diversas utilidades en las que no da errores ni sectores dañados. ¿Cuál puede ser el problema? ■ Alejandro Gil



El problema reside en los "drivers" de la controladora de disco duro de tu placa base, que está gestionando el funcionamiento de la interfaz ATA/133 de tu disco duro. Si como nos dices la BIOS sí detecta y habilita el modo de transferencia UltraDMA 6 (ATA133), lo único que te falta es actualizar los controladores de la placa base, es decir, los nVidia nForce, cuya última versión puedes encontrar en ***http://es.nvidia.com***. El ejecutable actualizará los controladores de múltiples dispositivos, y entre ellos, la controladora IDE/ATA/ATAPI, con la versión "nForce3 ATA Controller", que habilitará la caché de escritura y la transferencia seleccionada por la BIOS, o lo que es lo mismo: el modo UltraDMA 6 (ATA133)

CONTROLADORES

Cambio a peor

Acabo de actualizar los controladores ForceWare de mi tarjeta gráfica nVidia GeForce FX5900 y ahora hay algunos juegos, como «FIFA Football 2005», que se ven con gráficos a saltos, texturas erróneas y un parpadeo contínuo ¿Es posible que se haya instalado mal la actualización a pesar de que se trate de controladores oficiales, con su certificado WHQL? ■ Pedro García



En contadísimas ocasiones, los controladores actualizados dan problemas con algunos programas, como ha sucedido con la versión 66.93 de los nVidia ForceWare, con respecto a «FIFA Football 2005». Te recomendamos que vuelvas a instalar la versión anterior si dices que te funcionaba perfectamente —en concreto los 61.77— pero no olvides que antes debes desinstalar la actual desde "Agregar o quitar programas" del panel de control seleccionado "nvidia drivers". Después de reiniciar el ordenador, podrás comprobar que se cargan los controladores estándar y la pantalla está en baja resolución, es ahora cuando debes ejecutar el instalador de los ForceWare 61.77 y responder que sí a todas las preguntas sobre reescribir archivos más recientes.

SONIDO

Auriculares 5.1

Tras ver el producto en vuestra revista, he comprado unos auriculares Thrustmaster T510 5.1 Dolby Headphone Decoder, y mi problema es que, aunque funcionan perfectamente a través del cable digital S/PDIF al conectarlos al reproductor DVD-Vídeo, no consigo que funcionen con mi tarjeta de sonido SoundBlaster Audigy Player. Cuando conecto el cable óptico que incluía entre la tarjeta de sonido (con el adaptador de óptico a S/PDIF) a la entrada digital de los auriculares, no se escucha absolutamente nada. ¿Cuál es la solución? También comentáis en vuestro artículo que se puede generar un 5.1 a partir del 2.1 del Prologic II con la entrada de sonido analógica. ¿Esto funciona también con los juegos? ■ Oscar Cantó

Necesitas que la salida digital de la tarjeta de sonido tenga habilitada la opción "Dolby pass through" para que mande las señales Dolby Digital directamente al dispositivo conectado, en este caso los auriculares Thrustmaster T510 5.1 Dolby Headphone Decoder. Para ello, tienes que desactivar la opción decodificador AC-3 en el panel de control, así como deshabilitar la casilla sincronizar con el panel de control y en tu reproductor de software de DVD-Vídeo, elegir la opción "Dolby SP/DIF pass through" dento del menú de configuración de sonido.

Si aún con esta configuración no obtienes sonido, como necesitas usar el adaptador de cable óptica SP/DIF coaxial es bastante probable que el problema venga de este elemento, que tendrá alguna soldadura suelta. O bien puede que sea la salida digital de tu tarjeta de sonido la que no funcione correctamente ¿has probado a conectarla en modo digital con unos altavoces u otro dispositivo con entrada digital? Respecto a tu segunda pregunta, puedes obtener sonido 5.1 desde una señal 2.1 en ProLogic II pero sólo en las películas, no en los juegos. La mayoría de juegos de PC no usan Dolby Digital ni Dolby Surround, sino sonido 3D a través de DirectSound3D o EAX.



¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos analizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

IMPERIVM III. LAS GRANDES BATALLAS DE ROMA



► Tu PC no debería tener ningún problema para mostrar las batallas de «Imperivm III» y si no, es que tienes que ir pensando seriamente en cambiarlo. Gráficamente, tiene unos gráficos vistosos, aunque no están ni mucho menos a la última. Lo que vas a necesitar es memoria: **RAM 256 MB**. Un **ratón óptico fiable y un tecládo cómodo** te darán cierta vengaja en la batalla.

EVERQUEST 2



► La nueva generación de MMORPG deja atrás limitaciones gráficas y se pone a la cabeza de la espectacularidad. En el caso de «Everquest 2» los requisitos se vuelven bastante más exigentes. Para jugar con fluidez y con un buen detalle son necesarios, **1GB de RAM**, una **CPU de 2GHz** y una tarjeta gráfica compatible con **DirectX9.0c**. La conexión, de **banda ancha**, por supuesto.

SHERLOCK HOLMES: EL PENDIENTE DE PLATA



► Las aventuras se han pasado a las 3D, pero en «Sherlock Holmes», con una **tarjeta gráfica de gama media** jugarás sin problemas. Si cuentas con una tarjeta más potente, aprovecha para **incrementar la resolución** tanto como puedas. Y, como la ambientación en este juego es crucial, **un conjunto de altavoces multicanal** ofrecerte una atmósfera envolvente.

THE SUFFERING



► La vertiginosa acción 3D de «The Suffering» no resulta demasiado exigente como otros títulos del género. Una **CPU a 2 GHz** y con una **RAM** de **512 MB** se manejará muy bien con el juego, siempre que esté complementada con una **tarjeta gráfica** de gama media, que disponga de, al menos, **64 MB**, (**Radeon 9500 o GeForceFX**). **El ratón**, que sea óptico para moverte con agilidad.

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

¡Dale más juego a tu PC!

¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

Juego completo

Ring II

Género: Aventura · Compañía: Arxel Tribe · Idioma: Castellano · Espacio: 1.02 GB

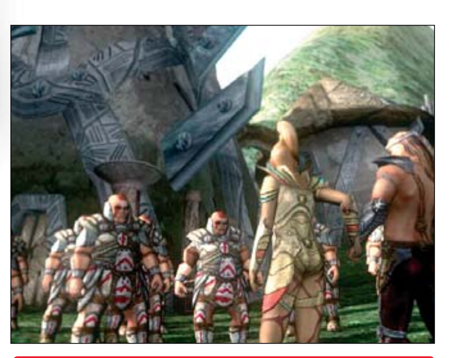
Esta aventura está inspirada en leyendas de la mitología escandinava que tomaron forma en "El Anillo de los Nibelungos", de Wagner. En «Ring II» descubrirás una apasionante historia en la que tendrás que enfrentarte a poderosas criaturas míticas y antiguos dioses.

En tu camino tendrás que resolver intrigantes enigmas para avanzar. Mientras tanto podrás contar con la ayuda de otros héroes legendarios y habrá también momentos de intensa acción. «Ring II» utiliza en su diseño visual escenarios de gran belleza con personajes en tres dimensiones. La narración de la aventura se apoya en más de media hora de espectaculares escenas de vídeo.











Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP · CPU: Pentium II 333 MHz · RAM: 64 MB · HD: 400 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB · Tarjeta de sonido: 16 bit · DirectX 8.0

Controles básicos: W/S/A/D: Movimiento · Ratón: Vistas · Ctrl: Salto · Enter: Acción · Espacio: Interacción · Retroceso: Envainar/Desenvainar

NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromania.es

Will of Steel
Una misión en Afganistán

➔Género: Estrategia ➔Compañía: Gameyus Interactive ➔Distribuidor: GMX media ➔Lanzamiento: Febrero 2005 ➔Idioma: Inglés ➔Espacio: 182 MB

En la demo que te ofrecemos sólo está habilitada una misión en Afganistán, en la que tendrás que destruir las instalaciones que tienen los rusos en la zona y que operan como base de su fuerza aérea. Para llevar a cabo esta misión tendrás que apoyarte en los conocimientos de explosivos del cuerpo de ingenieros.

Lo que hay que tener

- ➔SO: W. 98/ME/2000/XP
- ➔CPU: Pentium 4 1.3 GHz
- ➔RAM: 256 MB
- ➔HD: 499 MB
- ➔Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- ➔Tarjeta de sonido: 16 bit
- ➔DirectX 9.0b

Controles básicos:

- ➔Ratón: Todos los controles disponibles.

Ford Racing 3
Una carrera individual

➔Género: Velocidad ➔Compañía: Razorworks ➔Distribuidor: Virgin Play ➔Lanzamiento: 29/11/2004 ➔Idioma de la demo: Castellano ➔Espacio: 36 MB

Ford es la mítica marca a la que está dedicada este título. En la demo podremos ponernos a los mandos de un modelo clásico de la firma americana en una carrera al mejor de dos vueltas. Disfrutarás de un turbo accionable manualmente que, bien utilizado, te puede llevar en volandas hacia la victoria.

Lo que hay que tener

- ➔SO: W.98/ME/2000/XP
- ➔CPU: Pentium III 800 MHz
- ➔RAM: 128 MB ➔HD: 43 MB
- ➔Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- ➔Tarjeta de sonido: 16 bit
- ➔DirectX 9.0

Controles básicos:

- ➔W/S/A/D: Movimiento
- ➔Espacio: Freno de mano
- ➔Control dcha.: Turbo

Half-Life 2
Dos niveles completos

DEMO RECOMENDADA Micromanía

➔Género: Acción ➔Compañía: Valve Software ➔Distribuidor: Vivendi Universal ➔Lanzamiento: Ya disponible ➔Idioma de la demo: Inglés ➔Espacio: 751 MB

Los chicos de Valve han puesto a disposición de los usuarios que todavía no hayan descubierto lo que se esconde tras «Half-Life 2» una demo de nada menos que 751 MB. Esta demo permite jugar dos niveles completos del juego original. El primero de ellos es el capítulo inicial, que te permitirá situarte en el juego. Para poder jugar a la demo necesitas disponer de una conexión a Internet, ya que es necesario abrir una cuenta en el servicio Steam de Valve Software. Descubre la conspiración y vigila tu espalda.

Lo que hay que tener

➔Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP ➔CPU: Pentium III 1.2 GHz ➔RAM: 256 MB ➔HD: 3.5 GB ➔Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB ➔Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit ➔DirectX 9.0

Controles básicos:

➔W/S/A/D: Movimiento ➔Ratón: Vistas ➔E: Acción

SPLINTER CELL CHAOS THEORY
Continúa la saga

¡¡Preview!!

➔Género: Acción ➔Comp.: Ubisoft ➔Distrib.: Ubisoft ➔Lanzamiento: 29/03/2005 ➔Idioma: Inglés

La nueva entrega de la saga «Splinter Cell» llegará a nuestros ordenadores el mes de marzo. Vendrá cargada de nuevas sorpresas y arriesgadas misiones para nuestro agente secreto Sam Fisher. En esta ocasión contará con nuevas armas en su arsenal con las que poder terminar con éxito todas las situaciones difíciles en las que se vea envuelto. Es el momento de conocer todo lo que nos deparará este título de acción, intriga y sigilo con un superagente muy especial.



The Punisher
Un nivel completo

➔Género: Acción ➔Compañía: Volition ➔Distribuidor: THQ/Proein ➔Lanzamiento: 15/01/2005 ➔Idioma de la demo: Inglés ➔Espacio: 211 MB

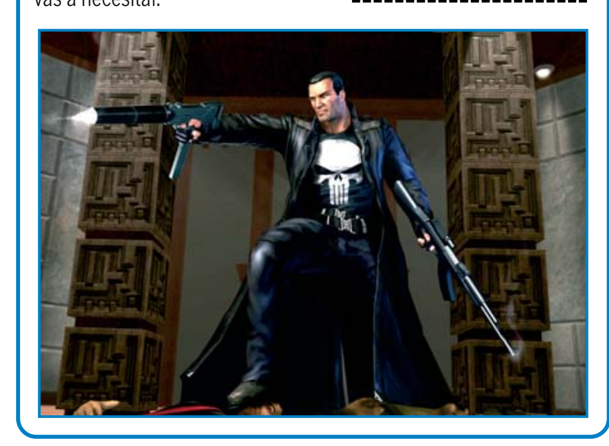
Volition y THQ han decidido realizar una versión para PC de esta adaptación cinematográfica, inicialmente planteada tan sólo para PS2 y Xbox. Durante el juego podrás escuchar la voz del mismísimo Thomas Jane, el actor que dio vida al protagonista de la película «The Punisher».
La demo te ofrece la posibilidad de jugar un nivel completo del juego. No olvides llevar tu arma bien cargada porque ten por seguro que la vas a necesitar.

Lo que hay que tener

- ➔S O: W. 8/ME/2000/XP
- ➔CPU: Pentium III 1 GHz
- ➔RAM: 256 MB
- ➔HD: 274 MB
- ➔Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- ➔Tarjeta de sonido: 16 bit
- ➔DirectX 8.1

Controles básicos:

- ➔W/S/A/D: Movimiento
- ➔Ratón: Vistas
- ➔Botón izq.: Acción



Silent Hill 4: The Room
El apartamento de Henry

Género: Acción · Compañía: Konami · Distribuidor: Konami España · Lanzamiento: 15/09/2004 · Idioma de la demo: Inglés · Espacio: 507 MB

La demo se centra en el apartamento de Henry Townshend, que se encuentra atrapado por una maldición. Sólo a través de la exploración de misteriosos portales que llevan a otros mundos, Henry empezará a descubrir la verdad. Vive todo el terror de uno de los "survival horror" más aclamados del momento.

Lo que hay que tener

- SO: W. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 836 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 8.1b

Controles básicos:

- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Espacio: Acción

Hearts of Iron 2
Un escenario completo

Género: Estrategia · Compañía: Paradox Entertainment · Distribuidor: Friendware · Lanzamiento: 15/02/2005 · Idioma: Inglés · Espacio: 91 MB

Uno de los diseños más conocidos en el género de la estrategia, el de «Europa Universalis», ha sido la base sobre la que Paradox ha preparado la segunda entrega de «Hearts of Iron». La demo del DVD permite jugar un escenario completo de este juego, ambientado en la Segunda Guerra Mundial.

Lo que hay que tener

- SO: W.98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 263 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

Star Wars Republic Commando
Una misión completa

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Acción · Compañía: LucasArts · Distribuidor: Activision · Lanzamiento: 4/03/2005 · Idioma: Inglés · Espacio: 421 MB

Es uno de los juegos de acción que mayores expectativas ha generado entre los fans de Star Wars, lo que no extraño teniendo en cuenta que introduce la acción táctica en dicho universo por primera vez. El juego se sitúa en los comienzos de las Guerras Clon. En la demo estarás al mando de un grupo de asalto. Tu objetivo consiste en descender a un planeta en conflicto donde has de encontrarte con un jefe Wookie aliado, rompiendo para ello las defensas del enemigo.



Lo que hay que tener

- Sistema Operativo: Windows 98/Me/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 640 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible con Direct3D, 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16bits, DirectX9.0c

Controles básicos:

- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo

¡¡Extras!!

Game Editor
Editor de juegos

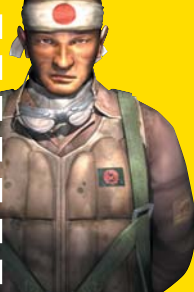
Género: Todos · Compañía: Masklane Araujo Rodrigues · Idioma: Inglés · Espacio: 5 MB

GameEditor es un programa que te permitirá desarrollar juegos de manera sencilla e intuitiva. No se trata de un programa para poder hacer grandes logros gráficos, pero te permitirá manipular todos los parámetros que rodean un título: escenarios, personajes, armas... hasta conseguir un juego divertido y jugable, como los de los viejos tiempos...

Drivers Gráficos
Drivers nVidia, ATI y SiS

Género: Soporte · Compañía: nVidia, ATI y SiS · Distribuidor: nVidia, ATI y SiS · Idioma: Castellano · Espacio: 74 MB

En el mundo de los videojuegos, mantener una continua actualización gráfica del PC es más que recomendable. Este es el propósito con el que incluimos en el DVD las últimas versiones de los drivers gráficos más representativos del mercado, SiS Xabre, ForceWare para los GeForce de nVidia y Catalyst para las Radeon de ATI. Además del DirectX 9.0c.



MOH: Pacific Assault
Kit de desarrollo para mods

Género: Acción · Compañía: E.A. Pacific · Distribuidor: EA · Idioma: Ingles · Espacio: 97 MB

Este kit contiene todo lo necesario para que los más lanzados entusiastas se pongan manos a la obra en la creación de mods para su juego favorito. No olvides leer las instrucciones de instalación.

Call of Duty: La Gran Ofensiva
Pack de mapas

Género: Acción · Compañía: Gray Matters Studios · Distribuidor: Activision · Idioma: Ingles · Espacio: 12 MB

Este completo pack, que el equipo de desarrollo del juego ha puesto a disposición del público recientemente, incorpora ocho nuevos mapas para modo multijugador.
Conviene saber que ninguno de los mapas incluidos soporta el modo de juego Base Assault.

Warhammer 40.000: Dawn Of War
Pack de mapas

Género: Estrategia/Rol · Compañía: Relic Entertainment · Distribuidor: Proein · Idioma: Ingles · Espacio: 12 MB

Se trata de un nuevo pack de mapas desarrollado por un grupo de beta testers del juego. Este pack incorpora hasta cinco nuevos mapas denominados The Corral, Frozen Battlefield, Icelands, Rocket's Red Glare, y Temple.

Una Serie de Catastróficas Desdichas...
Los inicios de la aventura

Género: Acción · Compañía: Amaze Entertainment · Distribuidor: Activision · Lanzamiento: Por confirmar · Idioma de la demo: Inglés · Espacio: 154 MB

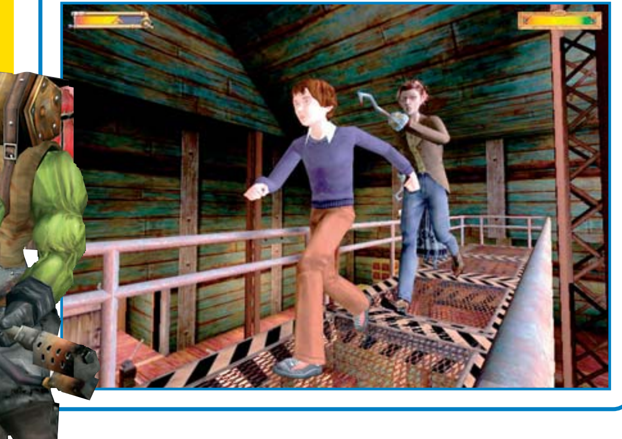
«Una Serie de...» cuenta la historia de tres jóvenes huérfanos, Violet, Klaus y Sunny, (los Bauedelaires) que mientras buscan un nuevo hogar son "acogidos" por un grupo de extraños parientes. En la demo del DVD comenzarás la historia desde el principio, cuando el astuto y cobarde conde Olaf desea arrebatarles la herencia.

Lo que hay que tener

- Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 600 MHz
- RAM: 128 MB
- HD: 264 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:

- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón dcha.: Acción



¡¡Especiales!!

ESPECIAL EXTRAS DE FAR CRY

Más horas de juego



Es uno de los mejores juegos de acción de los últimos tiempos, y por eso la aparición de herramientas y mods relacionados con «Far Cry» no cesa. Este mes hemos escogido cuidadosamente lo más interesante y lo hemos puesto a vuestra disposición en nuestro DVD. Se trata de un kit de herramientas, un pack de mapas y siete mods que varían diversos aspectos del juego, como el realismo de las armas, la música o incluso la posibilidad de jugar en modo cooperativo.

Kit de herramientas
CryENGINE Mod SDK V.1.1

Género: Acción Compañía: Crytek Studios Idioma: Ingles Espacio: 29 MB

La V.1.1 del SDK permite crear modelos y escenarios nuevos y combinarlos con los del propio juego. Junto con el editor Sandbox, (icluido en el juego) tienes ya todos los elementos para la creación de misiones y mapas.

Pack de mapas
4 mapas para un jugador

Género: Acción Desarrollado por TalRasah, Matto Original, Stefan Weiss, Snakeo fx Espacio: 29 MB

Estos mapas han sido desarrollados bajo las especificaciones del juego aprovechando el SDK que también se incluye en el DVD. Survivor 2, Matto, Sabotaje y PleasureIsland son los nombres que reciben cada uno de ellos.

COLECCIÓN DE MODS

Cry Modification

Desarrollador Counter Espacio: 6 MB

Este mod ha sido diseñado para que los jugadores puedan tener una mayor interacción con el juego, pudiendo añadir objetos en el mapa y cambiar los modelos según sus preferencias.

CTF Server Mod Full

Desarrollador CTF Server Mod Team Espacio: 36 MB

Este mod centra sus opciones en el multijugador, ya que permite ofrecer partidas multijugador en el modo de juego de Captura de Bandera y dispone de cinco nuevos niveles personalizados para continuar con la diversión a todo trapo.

Cooperation Mod

Desarrollador FarCryHQ Espacio: 4 MB

Este mod habilita uno de los modos de juego más valorados por los usuarios, el modo cooperativo, aunque sólo estará disponible para las misiones de un solo jugador.

Cryradio

Desarrollador jamesryan2004 Espacio: 1 MB

Este pequeño mod permite al jugador personalizar la música del juego, ya que podrá escoger la banda sonora que en todo momento pretende escuchar durante el desarrollo de la partida.

Enhanced Realism

Desarrollador TheVoodoo Espacio: 3 MB

Este pequeño mod os permitirá comprobar el realismo que puede llegar a alcanzar un juego de este nivel, y es que las armas se han visto modificadas en cuanto a uso y daño para alcanzar el verdadero realismo de un arma real. Una pasada.

High Caliber

Desarrollador ThreeUp Espacio: 2 MB

Este mod está especialmente ideado para quienes piensen que el arsenal del que dispone el juego se ha quedado algo corto, y es que la instalación de este mod incluirá nuevas armas y algunas otras sorpresas que preferimos no desvelar.

Pure Realism Mod

Desarrollador TheVoodoo Espacio: 2 MB

Este mod te enseñará lo cruda que es una batalla real. Más vale que trates de cubrirte en un enfrentamiento si quieres tener alguna mínima esperanza de sobrevivir. Y es que el daño de las armas toma un tinte realista con la instalación del mod que te dará más de un disgusto.

¡¡Preview!!

GTR
Velocidad de vértigo

Género: Velocidad Compañía: SimBin Dev. Team Distribuidor: Atari Lanzamiento: 6/05/2004 Idioma: Inglés

Hace ya algún tiempo que publicamos una demo de este juego. Sin embargo, puede que muchos no prestarais atención a un título que, por entonces, no tenía distribuidor en nuestro país. Atari es quien se ha hecho cargo de este juego en el que la velocidad y unos gráficos impresionantes forman un cóctel explosivo. Si todavía no has visto lo que te depara «GTR», es el momento perfecto para que compruebes sus virtudes en este impresionante vídeo.



The Settlers V El Linaje de los Reyes
Misiones individuales

Género: Estrategia Compañía: Blue Byte Software Distribuidor: Ubi Soft Lanzamiento: Febrero 2005 Idioma de la demo: Inglés Espacio: 428 MB

Este nuevo proyecto ambientado en al Edad Media nos propone la reconquista de un reino que pasó a manos de un malvado tirano. Las dos misiones para un solo jugador que hemos incluido en la demo se encuadran dentro de este único objetivo a conseguir.

Lo que hay que tener

- SO: W.98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 596 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

Ski Resort Extreme
Tutorial y dos niveles

Género: Estrategia Compañía: Cat Daddy games Distribuidor: Planeta DeAgostini Lanzamiento: Noviembre 2004 Idioma: Inglés Espacio: 88 MB

«Ski Resort Extreme» te propone crear desde cero una estación de ski en plena montaña, la cual habrá de ser económicamente solvente. En la demo podrás comenzar su construcción desde sus inicios o bien pasar por un tutorial para aprender a jugar. También tendrás acceso al editor de escenarios.

Lo que hay que tener

- SO: W.98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 733 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 120 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

Actualizaciones

PRO Evolution Soccer 4

Actualización a la versión 1.10. Esta versión de actualización fundamentalmente centra sus cambios en el modo online del juego, en el que se ha ofrecido mejor estabilidad de partidas. Este archivo también corrige algunos otros aspectos menos relevantes.

Men of Valor

Actualización a la versión 1.3. Este archivo actualiza el juego desde la versión 1.2 del mismo. Este archivo consigue solucionar los problemas que encontraban determinados jugadores al intentar el juego online con jugadores que disponían de una versión del juego en otro idioma.

Los Sims 2

Actualización a la versión 1.0.0.971. Este archivo soluciona los problemas detectados desde su lanzamiento con la saga de tarjetas gráficas Radeon X800. La instalación de la actualización requiere además disponer de una versión original del título, que se pedirá durante su aplicación.

Battlefield 1942

Actualización a la versión 1.61b. Este archivo actualiza desde la versión 1.6.19 del juego. Este archivo corrige algunos defectos que la anterior versión se dejó en el tintero con respecto al modo multijugador, solucionando problemas de conexión en los nuevos mapas.

Top Spin

Este archivo supone la primera actualización oficial del juego. Este parche soluciona problemas durante el juego en modo multijugador a través de red local LAN, además de permitir la elección del jugador en este mismo modo de juego.

FlatOut

Actualización a la versión 1.1. Esta actualización corrige problemas detectados con las gráficas nVidia y el driver ForceWare 66.93 de las mismas. Igualmente soluciona algunos problemas con el sistema 5.1 de sonido, además de eliminar los fallos de detección de la IP pública durante las partidas multijugador.

Alejandro Magno

Este archivo supone la primera actualización oficial del juego. Este archivo soluciona fundamentalmente problemas de dificultad de unidades en el juego, mejorando ostensiblemente la jugabilidad del mismo.

Joint Operations Typhoon Rising

Actualización a la versión 1.5.1.5. Este archivo corrige numerosos defectos gráficos encontrados, así como algunos errores que afectaban a la jugabilidad del título. Esta actualización es exclusiva para la versión española del juego de Novalogic.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE Micromanía

No te pierdas...

IMPERIAL GLORY

¡Descubre todos los secretos de la nueva superproducción de Pyro y conquista la Europa del siglo XIX!



CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
LOS SEÑORES SITH

¡Ya llega! Analizamos la primera versión completa de uno de los juegos de rol más esperado de los últimos tiempos.

Y además...

» VAMPIRE. BLOODLINES (Y II)

Te contamos los últimos secretos que encierra el mundo de los vampiros en «Bloodlines».

» WORLD OF WARCRAFT

El rol online más espectacular llega a España y lo ponemos bajo la lupa de nuestros expertos.

Y en nuestro DVD

Un Juego Completo original de regalo y **Las Mejores Demos** y mapas y MODs para **Half-Life 2**

Y además, las mejores previews y todos los extras que necesitas para darle mucho más juego a tu PC.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.